電撃PlayStation特別編集

サイレントヒル2
SILENT HILL 2

最速攻略ガイド



PlayStation®2

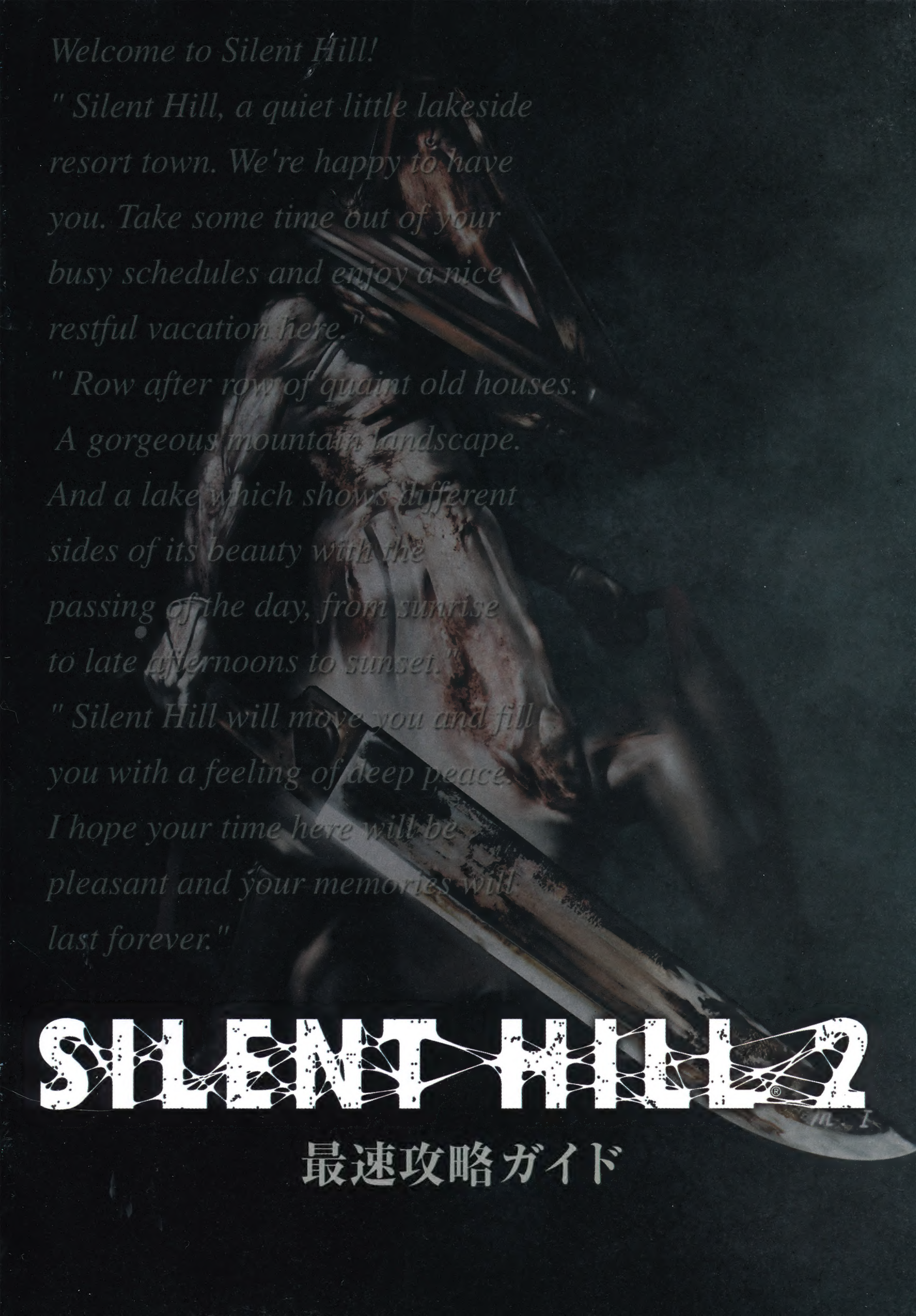
電撃PlayStation特別編集

サイレントヒル2
SILENT HILL 2

最速攻略ガイド



PlayStation®2


Welcome to Silent Hill!
" Silent Hill, a quiet little lakeside resort town. We're happy to have you. Take some time out of your busy schedules and enjoy a nice restful vacation here."
" Row after row of quaint old houses. A gorgeous mountain landscape. And a lake which shows different sides of its beauty with the passing of the day, from sunrise to late afternoons to sunset."
" Silent Hill will move you and fill you with a feeling of deep peace. I hope your time here will be pleasant and your memories will last forever."
SILENT HILL 2®
最速攻略ガイド

3年前に死んだ
妻からの手紙

メアリー
この町で
君と再び出会えるのなら……






SILENT HILL 2

落ち着きある素朴な町並み
自然溢れる山々の景観
そして朝夕、違った顔を見せてくれる
深く透明な湖
サイレントヒルは美しい場所だ

前にここを訪れたとき、私のかたわらには
愛する妻、メアリーがいて
優しく笑っていた

あれから数年
今、メアリーはいない
3年前に逝ってしまった
私を置いて……遠い所へ、死者の国へ
私の魂も、あの日から暗い眠りに就いている

“サイレントヒルであなたを待っている”

死んだはずのメアリーからの手紙
君にもう一度会えるのなら
私は再び、サイレントヒルを訪れよう……



CONTENTS

SILENT HILL MAP

トルーカ湖をのぞむ美しいサイレントヒル。しかし再訪したジェイムスの前に広がるのは、霧にけぶる不気味な町だった。



A *Lake View Hotel*

レイクビューホテル
湖畔の美しいリゾートホテル。メアリーがまだ元気だった頃、ジェイムスと2人で宿泊した思い出の場所。



B *Silent Hill Historical Society*

歴史資料館
サイレントヒルの歴史を中心に写真や資料を展示・閲覧できる資料館。ゲームでは妄想世界への入口となっている。



C *Rosewater Park*

ローズウォーター公園
東屋や女神像が配置された、階層構造のイギリス庭園。湖に面した北側通路は、メアリーとの思い出の場所のひとつ。



D *Pete's Bowl-O-Rama*

ボウリング場
町のボウリング場。レーン数は少ないが駐車場完備。ジェイムスはここで、ローラとエディーの会話を耳する。



E *Cemetery*

墓地
静かな森に囲まれたサイレントヒルの住民の墓所。遊歩道の中程に位置していて、初めてアンジェラと会う場所。



F *Apartment*
Wood Side Apartment
Blue Creek Apartment

アパート
東のウッドサイドアパートと西のブルークリークアパートが、並んで建っている。市街地の中心に当たる場所。



G *Brookhaven Hospital*

ブルックヘイブン病院
町で唯一の医療機関で入院設備や手術室も完備された大規模な病院だが、今はクリーチャーの巣窟となっている。




Toluca Lake
C
E
F
Nathan Ave.
Vachss Rd.
Martin St.
Katz St.
Wiltse Rd.
Lindsey St.
Neely St.
Harris St.
Munson St.
Sanders St.
Saul St.

CHARACTER

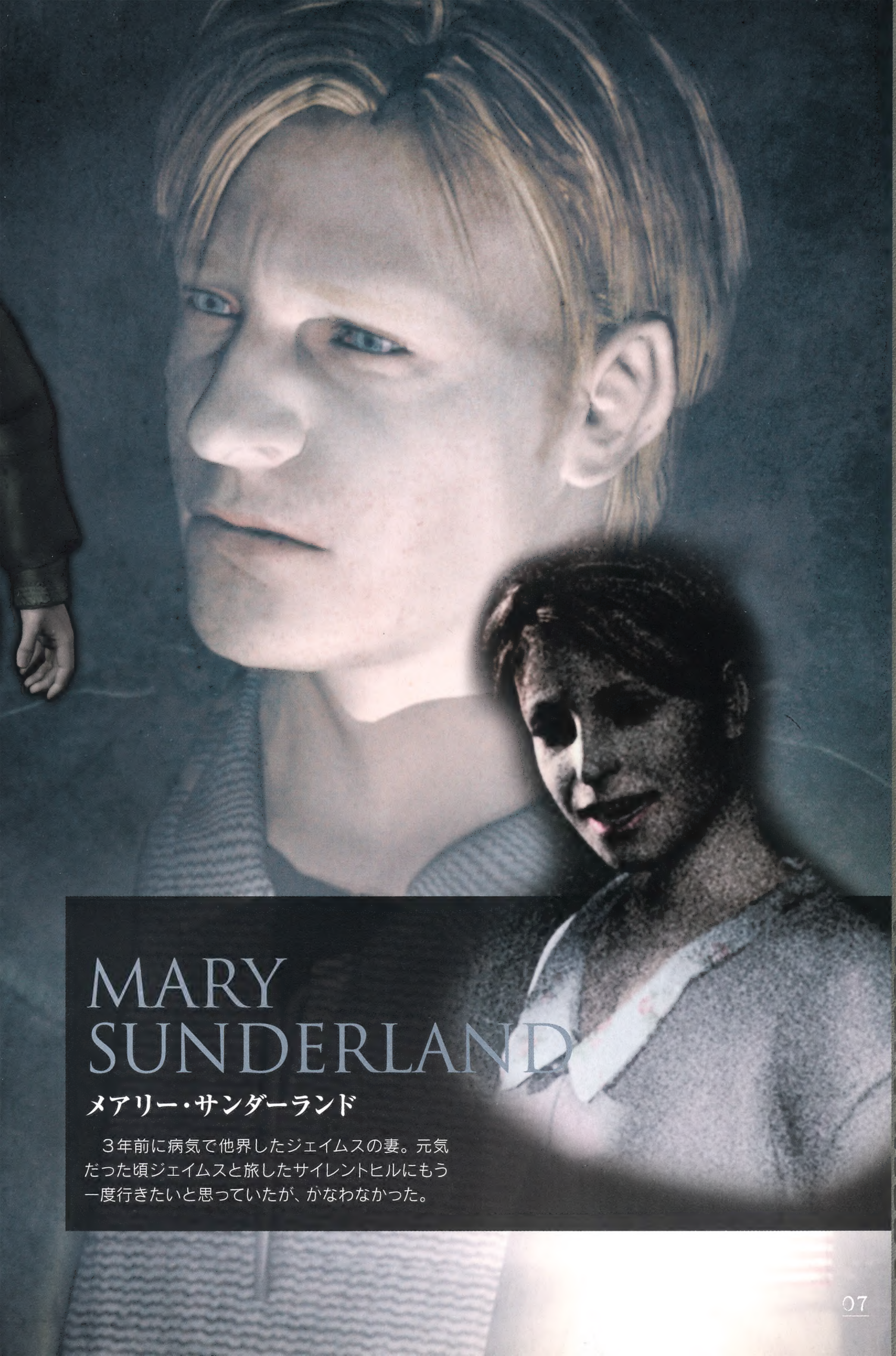
霧に包まれた奇妙な町をさすらう、５人の人間たち。妻を亡くした男、自分を嫌いな女、おろかな男、子供、そして妻に似た女。年令も性別も違う彼らを、なぜこの町は呼んだのか？



JAMES SUNDERLAND

ジェイムス・サンダーランド

　愛する妻メアリーを３年前に病気で亡くした男。このことが心の傷となり、今でも無気力な生活を送っている。死んだ妻から『サイレントヒルの思い出の場所で待つ』という手紙を貰い、半信半疑ながら引き寄せられるように、思い出のこの町へきてしまう。プレイヤーキャラクター。



MARY SUNDERLAND

メアリー・サンダーランド

３年前に病気で他界したジェイムスの妻。元気だった頃ジェイムスと旅したサイレントヒルにもう一度行きたいと思っていたが、かなわなかった。



ANGELA OROSCO

アンジェラ・オラスコ

子供の頃から自分は幸せになれないと思いこんでいる女性。ハイスクール卒業後に家出するが、父親につれ戻される。２度めの家出でサイレントヒルに迷いこんでしまい、自分の悩みの元凶を悟ることになる。

EDDIE DOMBROWSKI

エディー・ドンブラウスキー

優しく穏やかだが行動が鈍くお人好し。自分が傷つくのを極端に恐れていて誰に対しても友好的。その反面傷つけられカッとすると何をするかわからないが、落ちつくとそれを後悔する。





LAURA

ローラ

病気で入院中だったメアリーと同じ病院に入院していて、彼女に娘のように可愛がられた少女。ジェイムスにいたずらするのもジェラシーと"構って貰いたい気持ち"の裏返しのようだ。



MARIA

マリア

サイレントヒルの公園で出会うメアリーそっくりの女性。服の趣味や髪形は違うが明るく行動的な性格で、元気だった頃のメアリーを彷彿とさせる。ジェイムスが自分に似た妻を探していることを知り、探索に同行することになる。



SYSTEM

サイレントヒルを探索するには、勇気だけでなく数々の知識を使いこなす必要がある。まず基本システムを押さえよう。

オプション

霧と暗闇に包まれたサイレントヒル。現実と非現実を揺れうごく世界は、プレイする人に対し様々なイマジネーションを与えてくれる。サイレントヒルのさらなる深部を知り、その世界に没入するためには、自分のプレイスタイルに合った環境を作ることが大切だといえるだろう。

オプションモードでは、画面の明るさや、操作方法の変更、さらに字幕言語の切り替えなど、11種類の設定を変えられるようになっている。敵が出現しないスタートから町の入口までは安全なので、この間に設定を色々と試してみて、エンディングまで進むためのベストな環境を整えておこう。

OPTIONSの設定

Brightness Level	画面の明るさを設定する
Screen Position	画面の表示位置を調整する
Button Config	操作方法を変更する
Control Type	操作方法を選択する
Vibration	コントローラの振動の有無を設定する
Auto Load	起動時に自動でロードするかを設定する
Language	ゲーム中に表示される言語を設定する
Subtitles	有音声時の字幕表示の有無を設定する
Sound	サウンドの設定
BGM Volume	BGMのボリュームを設定する
SE Volume	SEのボリュームを設定する



■画面をより見やすくする

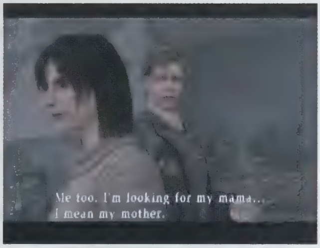
ゲームの舞台となるサイレントヒルは霧に包まれていて、建物内も荒廃しているため明りがない状態が多い。そのため全体的に画面が薄暗く、モニターの性能が大きな影響を与えるはずだ。画面の明るさを7段階で調整できるので、少しでも見やすい設定を探しだしたほうがいいだろう。また画面の表示位置変更は、画面全体をテレビのモニター内で微調整してくれる。画面が唯一の情報源なので、ギリギリまでこだわろう。



←画面を明るくしすぎるとマップがハレーションを起こすので、やり過ぎは禁物。

■英語独特のニュアンスを楽しむ

字幕言語の切り替えを選択すると、日本語と英語の2種類から選ぶことができる。英語にするとゲーム中のメッセージがすべて英語になり、さらに謎解きまでも英語で挑戦することになる。自信のあるプレイヤーはこれでプレイすると、英語独特のニュアンスを感じられるはずだ。もちろんゲームの途中での変更もできるのでギリギリまで英語で挑戦し、限界まできたら日本語に戻してプレイを続行するのもいいだろう。



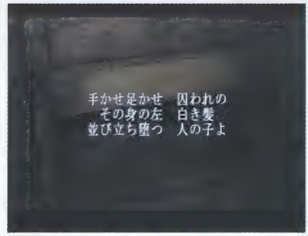
←ストーリー中で語られるセリフも、すべて英語になって綴られていく。

難易度設定

NEW GAMEを選択すると、難易度が設定できる。アクションは4段階から選べるので、アクションの自信に応じて決定しよう。「BEGINNER」は、特定の攻撃以外では主人公が死なないので、アクションの苦手な人にお薦め。リドルは謎解きの難易度が変化する。またアクションとリドルは自由に組みあわせられる。



↑主人公や敵のステータスが変化するだけでなく、操作方法も一部変更される。



↑言葉遊びの謎解きだけでなく、要所要所の謎も変更する。2度めのプレイにも最適。

■アクションレベルによるキャラクターの能力の違い

○ボタンのみで攻撃	
BEGINNER	可
EASY	可
NORMAL	不可
HARD	不可

構えボタンを押したときの自動リロード	
BEGINNER	あり
EASY	あり
NORMAL	なし
HARD	なし

敵をサーチ、エイミングする範囲	
BEGINNER	広い
EASY	広い
NORMAL	普通
HARD	狭い

ガード方法	
BEGINNER	×ボタンを押しっぱなし
EASY	×ボタンを押しっぱなし
NORMAL	敵が攻撃開始後に×ボタンを押しっぱなし
HARD	敵が攻撃開始後に×ボタンを押しっぱなし

つかみ攻撃の回避操作数	
BEGINNER	少ない、または一定時間経過後回避
EASY	少ない
NORMAL	普通
HARD	多い

つかみ攻撃中のほかの操作	
BEGINNER	可
EASY	可
NORMAL	可
HARD	不可

打撃系武器を壁ヒット後のリアクション	
BEGINNER	なし
EASY	なし
NORMAL	なし
HARD	あり

打撃系武器を敵ヒット後のリアクション	
BEGINNER	なし
EASY	なし
NORMAL	あり
HARD	あり

一定時間ダッシュ後、壁に手をつくリアクション	
BEGINNER	なし
EASY	なし
NORMAL	なし
HARD	あり

敵の復活度（※1）	
BEGINNER	10%
EASY	10%
NORMAL	20%
HARD	40%

GAME OVER	
BEGINNER	アパートで三角頭の振り下ろし攻撃を受けたときのみ
EASY	体力が0を下回ると
NORMAL	体力が0を下回ると
HARD	体力が0を下回ると

※1：敵の復活について

そのエリアの敵を一掃しても、一度別のエリアに行って戻ってくると、アクションレベルそれぞれの確率でランダムに復活します。

基本画面の見方

この『サイレントヒル2』では通常画面の過剰すぎる画面表示を完全排除することで、まるで洋画のような画像を十分に楽しめるよう配慮されている。もちろん、各種情報が呼びだせるアイテム画面（STARTボタン）や、現在地を把握するマップ画面（△ボタン）などはワンボタンで表示されるので、操作性に不自由はない。また体力の減少をコントローラの振動で表現することで、よりリアルな臨場感を演出している。

通常画面

画面表示の情報アイコンがないので、プレイヤーに画面上の死角はない。また通常画面以外を呼びだしている最中は、ゲームの進行も止まっている。これを利用すれば戦闘中のリロードやアイテム使用などを、瞬時に行なうことも可能だ。コントローラの振動に注意すれば、体力の減少によるGAME　OVERも避けられるだろう。各画面を呼びだす操作を体で覚え、町の雰囲気を存分に楽しもう。

プレイヤー

操作キャラ・ジェイムス。アイテムや敵への視線に注意（P17参照）。

装備武器

現在ジェイムスが装備している武器を、ビジュアルで表示している。

敵ビジュアル

敵の種類はこの敵ビジュアルで判断。攻撃すると血痕が飛びちる。

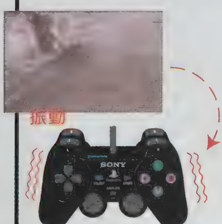


アイテム画面



Status　ステータス

体力が減少すると画面が赤くなり、ノイズが走る。コントローラが振動したらこの色に注目。



Equipment　装備品

Commamd　アイテム使用

画面中央で選択したアイテムを使用。アイテムの種類や状況によって、通常とは違う使用コマンドが表示されることもある。

Option　オプション

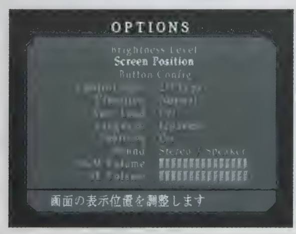
画面の明るさからゲーム中の言語の選択、音声のボリュームまで、11項目の設定ができる（P10のオプションで詳細説明）。

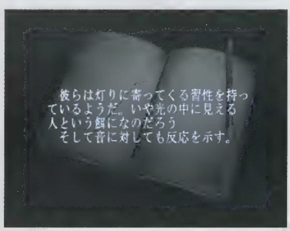
Memo　メモ

プレイ中に入手したメモや手紙、見た絵画などを閲覧できる。謎解きの番号など書きとめておかなくとも確認できる便利な機能。

Map　マップ

△ボタンで呼びだすものと同じマップで、緑の三角は現在位置。入れない場所や通路、他マップの情報なども描き込まれていく。







ライト

ライトは常にジェイムスの胸ポケットに差してあり、周囲を照らしだす。消すことも可能で光を関知する敵に発見されにくくなるが、完全に見つからなくなるわけではないし、視界も悪くなる。薄暗い場所が多いので、初めての場所に行くときは点けておこう。



←ライトを点けておかないと、状況判断もできない。ON／OFFは□ボタンで。

ラジオ

敵の接近をノイズで教えてくれるが、動いている敵にしか反応しない。マネキンのように止まっている敵は、相手がジェイムスの接近で動くまでノイズがしないので注意が必要。またアイテム画面の使用コマンドを使えば、ON／OFFやボリューム設定もできる。



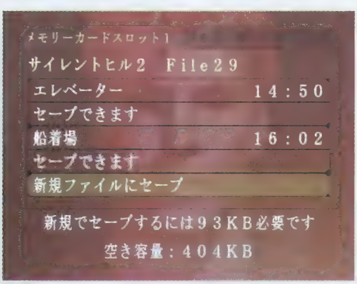
←周囲が見えにくい暗い場所や長い通路などは、ラジオのノイズだけが頼り。

セーブ

赤くて四角い形をした奇妙な物体がセーブポイント。この四角の前で決定ボタンを押すと、セーブ画面が開いてセーブ可能な状態になる。またセーブポイントを発見すると、マップにも赤い四角で描きこまれる。データを新規ファイルに書きこむには93KB必要で、容量が残っていれば多数のセーブも可能。



↑ゲームの進行上重要な場所の近くには、必ずセーブポイントがある。逆にセーブポイントを発見したら、その近くで大きなイベントが起こる可能性が大きいともいえる。赤い四角を見たら、注意して進もう。



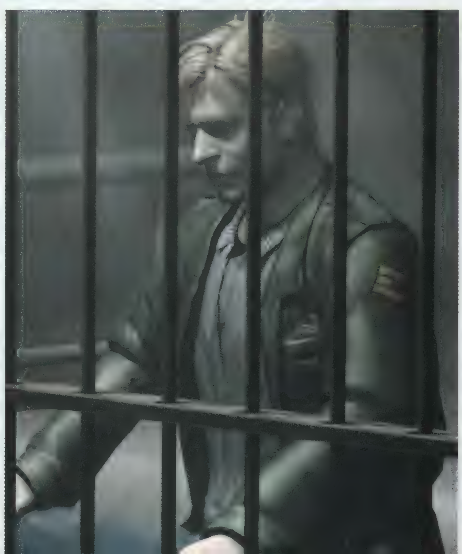
←多数のセーブができるので、上書きせず新規ブロックにセーブしてもよい。

エンディング

エンディングパターンは全部で4つあり、様々な物語の結末が用意されている。分岐はゲーム中のいくつかの条件で決まっていくので、どのエンディングに辿りつくかはプレイヤーの行動次第だ。一度見たエンディングは発生する確率が減るので、何度かプレイすれば全パターンのエンディングを見ることも可能。



←2周め以降は、オープニング画面のNEW　GAMEの文字が黄色になる。



地図の入手

それぞれの場所のマップは地図を入手しないと見ることはできないが、ほとんどの場合入口近くに配置されている。本書攻略ページの（P33～P95）マップ上に記載してある『～の地図』の位置を把握し、探索前にまず地図を入手して表示できるようにしておこう。



←取り忘れて進むとあとで困ったことに。情報記入のためにも早めに入手しよう。

敵の復活

敵の出現エリアはだいたい決まっているが、その場所の敵を全滅してもほかの場所に移動してから戻ると、復活している場合がある（P11敵の復活度参照）。アイテム回収やセーブで何往復もするときでも、気を抜かずにラジオのノイズに耳を傾けながら歩こう。

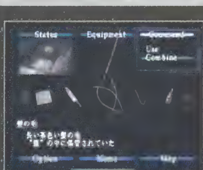


←敵の死体があるのは一度通った通路だから。また復活するのは、同種の敵だ。

謎解き

この『サイレントヒル2』は謎解きをすることで道が開けていくので、これにつまずくと先に進めない。謎解きは大きく4種に分かれていて、そのエリアの随所に情報やヒントがばらまかれている。またアイテムは、組みあわせないと使えないものもある。

アイテムの組みあわせ

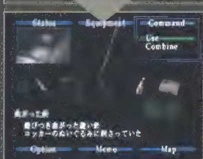


アイテムを選びcombine

▼

キャンセルボタン

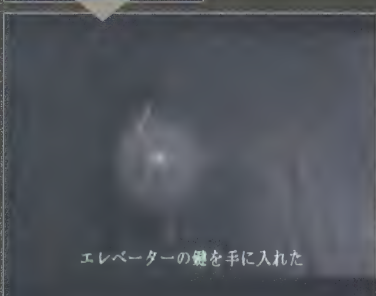
▼



次のアイテムを選んで使用

アイテムが複数のときはこれらを繰り返してから使用する

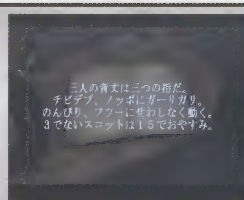
▼



アイテム入手

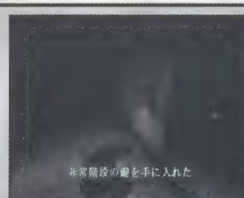
言葉遊びのリドル

奇妙な詩がヒントになった、言葉遊びの謎解き。文節や言葉の意味を様々な角度から分析して、正解の位置や配置を導きだす。



鍵を探す

隠された鍵を探す謎解きで、扉が開けば次の場所へ進める。鍵を入手するための鍵が必要、というように複雑な構成のものもある。



番号を探す

番号を入力することでアイテムを入手したり扉を開けたりするもの。番号や番号のヒントの書いてある場所を探して解く謎解き。



アイテムを探す

銘板やオルゴールなど、そのエリアに限定された数個の同種アイテムで、ある場所が開く謎解き。またそれの配置も謎解きのひとつ。

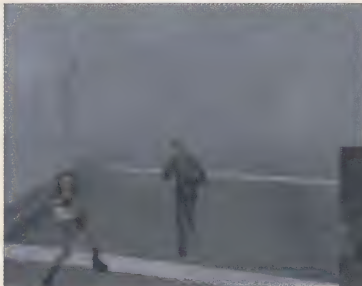


Point of Technique

無駄な戦闘は避ける

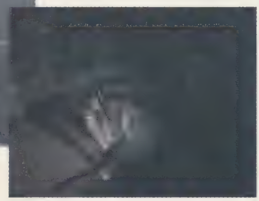
このゲームには“敵を倒すと貰える経験値”は存在しない。ジェイムスはレベルアップしないし、倒した敵からアイテムを入手することもない。つまりイベントで発生する戦闘以外は、戦かわなくてもよいのだ。特に気をつけたいのは、自由に補充のできない弾や回復系のアイテムの消費。通常の戦闘で無駄に消費してしまうと、ボス戦で後悔することになるだろう。

もちろんアイテム近くの敵や進路を塞ぐ敵など、どうしても倒したい場合もある。それ以外は極力敵を避け、逃げることも必要だ。



←とくに町の敵は無制限に出現する。道幅は広いので、避けて走れば追いつかれることもない。

↓ハンドガン入手後でも序盤の通常敵なら打撃系武器で倒せる。消費アイテムの弾は節約。



最短ルートで進む

無駄な戦闘を避ける一番良い方法は、無駄な寄り道をしないこと。本書攻略ページ（P33〜P95）のマップを参考に、イベントもなく欲しいアイテムもないようならその方向へは行かない。またゲーム内のマップで常に自分の現在地と方向（画面の切りかえ時は特に注意すること）をチェックして、道を間違えないよう目的地へ向かう。

この2つを守り最短ルートで進んで行けば、アイテムの消費を抑えられるだけでなくゲームの流れもスムーズになるはずだ。プレイ前にマップをよく見て、攻略ルートを考えておこう。



←マップの緑の三角は現在地だけではなくジェイムスの向いている方向も示している。

↓攻略マップを参考にして、できるだけ効率的に重要なアイテムを取っていこう。



体力の消耗に注意

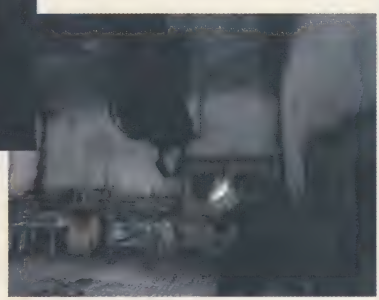
ダメージによる体力の減少はコントローラの振動で表現されるが、プレイに慣れてくると回復系アイテムを惜しみ、小さい振動なら“まだ大丈夫”と見切って回復しないことがある。

通常の移動時ならそれでもいいが、ボス戦の敵はダメージ量の違う攻撃種類を持っているので、そんな状態のまま大ダメージの攻撃を受けるとGAME OVERになってしまう。ザコ戦闘を極力避けて消費アイテムを溜める。その分ボス戦ではこれを惜しみなく使って常に満たんの状態を保ち、弾数を気にせずに最適の武器で戦おう。



↑もしものときを考え、ボス戦の前には必ずセーブ。多少戻ることになっても必要な行動だ。

→イベント戦闘は倒さないとゲームが進まない。弾や回復アイテムも惜しまず使おう。



操作方法とAction

『サイレントヒル2』の操作は4つのモード（BEGINNER・EASY・NORMAL・HARD）によって難易度の違うものもあり、初心者から上級者まで自分のレベルに合った操作環境のモードに設定して楽しむことができる。またこのページに掲載したのはこれらの基本となるコントローラ操作で、通常移動の2Dタイプと、独特の動きが楽しめる3Dタイプの2種からコントロールタイプを選択することができる。



←オプションを使えば、ボタン位置を変更することもできる。自分の使いやすいボタンに変更してプレイするのもいいだろう。

■コントローラ操作





	2D Type	3D Type
方向キー 左スティック	押した方向に移動	上→前進、下→後退、 左→左旋回、右→右旋回
右スティック	サーチビュー中、視線移動	
STARTボタン	デモスキップ、アイテム画面表示	
SELECTボタン	ゲームの中断	
○ボタン	確認、決定、攻撃、とどめ攻撃	
×ボタン	キャンセル、移動と組み合わせてダッシュ、ガード	
△ボタン	マップ表示	
□ボタン	ライトのON/OFF	
L1ボタン	使用しない	左ステップ
L2ボタン	サーチビュー	
R1ボタン	使用しない	右ステップ
R2ボタン	武器を構える	
R3ボタン	自動回復	

移動

移動は方向キーで歩き、移動中に×ボタンを押すとダッシュする。ダッシュの早さはザコ敵よりも上なので、戦闘回避の逃走や回りこみも可能だ。長時間走ったあと立ちどまるとハァハァ息を切らせた動作をするが、体力が減少しているわけではない。



←町中などの通常移動はダッシュで、周囲の状況のわからない場所では歩こう。

サーチビュー

例えば"方向キーの上"を押して移動しているとき、画面が切りかわったためカメラワークがジェイムスの正面になり、同じ"方向キーの上"を押し続けていても手前に歩いてくる画面になることがある。この動きを不自然に感じるなら、L2ボタンを押せば、ジェイムスの前方を画面内に捕らえることができる。



←突然方向が変わるので慣れないうちは慌ててしまう。この操作を覚えておこう。

アイテムへの視線

ジェイムスはアイテムの側に行くとそちらの方を凝視するので、アイテムの発見はたやすい。また、アイテムは同じ場所に複数落ちていることもあるので、入手してもまだ見ているようなら、見落としがある証拠だ。ただし、敵や同行するマリアも同じように凝視するので、アイテムの側にいる場合は見分けにくい。



←首を回して凝視するので分かりやすい。体を回しても視線はその方向に固定されている。

水中での移動

迷宮やホテル後半など膝までの高さに水が張ってあるエリアでは、移動能力が通常よりダウンする。またこれらのエリアでは地面に這った状態の敵が見えにくいため、思わぬ苦戦を強いられる。立った状態の敵でも、倒れたあととどめが刺しにくい。



←水が張ってあるエリアは、なるべく早く通り抜けてしまうのが得策だろう。

ボート操作

ボートの操作があるのは、迷宮出口の船着き場から湖対岸のホテルの船着き場まで。湖の上は霧が深く方向もつかめないのでとにかくまっすぐ進み、途中からは対岸にぼんやりと見えるホテルの明りを目指して漕いでいこう。また、BEGINNER・EASY・NORMALモードとHARDモードでは操作方法が違う。下に掲載したボート操作表をチェックしておこう。



↑ボートは明りに対して左向きに桟橋に着けられているので、右へ90度旋回すれば、やがて対岸のホテルの明りが見えてくるはずだ。明りが見えたらその方向にボートの進路を修正して進んでいこう。

BEGINNER、EASY、NORMAL	HARD
方向キー、左スティックで操作	左右のスティックを使用して操作する
×ボタンで加速力が上がる	
前進ー上	前進ー左を反時計回り、右を時計回りに回す
後退ー下	後退ー左を時計回り、右を反時計回りに回す
右旋回ー右	右旋回ー左右どちらかを反時計回りに回す
左旋回ー左	左旋回ー左右どちらかを時計回りに回す

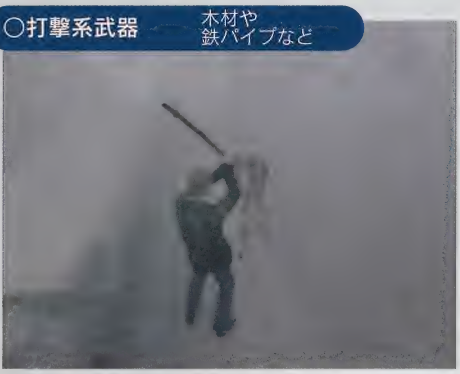
Battle Action

『サイレントヒル2』のストーリーをエンディングまで導くには、数々の謎を解き明かすことが重要になる。また、それと同時に様々なアクションを駆使して、降りかかる危険を脱出していかなければいけない。不気味なクリーチャーたちは至るところでジェイムスを待ち受けている。入手した数々の武器を有効に使い、クリーチャーたちを退けながら進んでいこう。

ここでは、クリーチャーとの戦いを想定して、攻撃に関わる基本的な“戦闘システム”と、さらに実際の戦闘で役立つ“実践テクニック”を合わせて解説していく。戦闘は避けて進むのが基本の攻略ポイントになるのだが、いざというときに備えていつでも戦える準備をしておこう。クリーチャーとの戦いは、すでにここから始まっているのである。

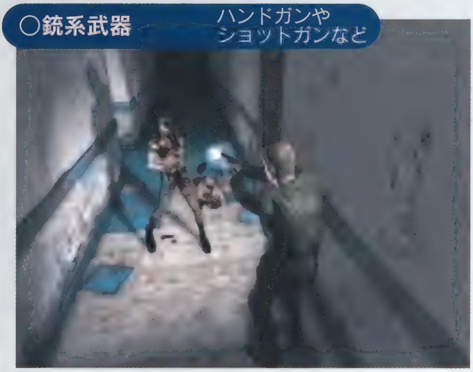
武器は2タイプ

○打撃系武器 木材や鉄パイプなど



↑接近戦で戦う打撃系武器は、それだけクリーチャーから攻撃を受ける確率が高くなる。しかし、無制限に攻撃できるメリットは大きい。武器の中には特定のクリーチャーに与える効果が変わるものもある。

○銃系武器 ハンドガンやショットガンなど



↑間合いを離して攻撃できる銃系武器は、それだけクリーチャーからの攻撃を受けづらい。しかし限られた弾薬を消費していくので、あまり不用意に使っていくとボス戦などで困るだろう。

攻撃の仕方（NORMALモード以上）

武器は打撃系武器と銃系武器の2種類に大別されるが、攻撃操作はどちらも変わらない。まずはR2ボタンで武器を構え、○ボタンで攻撃を繰りだすことになる。構えている間は歩くことはできる（狩猟用ライフルと大鉈は不可）が、ダッシュはできない。また複数の敵と戦う場合は、方向キーで照準を変更できる。



↑武器を構えないと攻撃へ移れない。また攻撃までには若干のタイムラグがある。



↑射程距離に入ったら、○ボタンで攻撃する。構えを解かなければ連続攻撃も可能。

とどめ攻撃

クリーチャーに一定のダメージを与えると、クリーチャーはいったん倒れこむ。しばらくすると立ちあがって攻撃してくるが、倒れている状態なら一撃でとどめをさせる“とどめ攻撃”が可能になる。クリーチャーが倒れたら、すぐに近づいて立ちあがるまえに○ボタンを押す。これでとどめがさせるので、弾薬の消費を抑えられる。



↑まずは攻撃をヒットさせて、倒れた状態になるようにする。

→感圧弱でキック攻撃、感圧強で踏みつけ攻撃ができるが効果は同じ。



打撃系武器

2タイプの攻撃あり

打撃系武器は“とどめ攻撃”と同じように、攻撃ボタンを押す際の力加減によって2種類の攻撃ができる。これはPS2の感圧機能を生かしたもので、感圧弱が“通常攻撃”、感圧強は“強攻撃”となり、アクションだけでなく、攻撃力も違っている。さらに武器による攻撃アクションの違いもあるので、状況に合わせて攻撃を使い分けて敵を倒していこう。

通常攻撃



↑木材の“通常攻撃”は左右からの振りおろし。連打性が優れているので汎用性が高い。

強攻撃



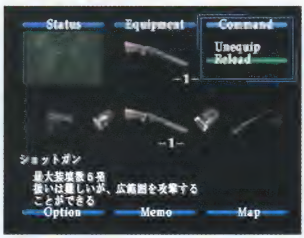
↑木材の“強攻撃”は上段からの打ち下ろし。攻撃力が高いので、確実にダメージを与える。

銃系武器

Reload（リロード）

銃系武器は弾薬を消費して攻撃を行なう。またそれぞれの銃は最大装填数が決まっていて、全弾発射するとリロードしなければ攻撃を続行できない。リロードは弾を撃ちつくしたあと、○ボタンを押すと自動的にリロードするが、この間に若干の隙が出来てしまう。またアイテム画面でもリロードができるので、移動中は常に最大まで装填しておくようにする。

アイテム画面のリロード



↑戦闘を始める前だけでなく、戦闘中もアイテム画面でリロードすれば隙が出来ない。

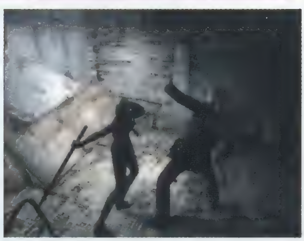
戦闘画面のリロード



↑リロード中はジェイムスが硬直するため、敵が近くにいるとダメージは必至。

ガード（NOMALモード以上での操作）

クリーチャーの攻撃の中には、ガードできるものがある。ガードは敵の攻撃アクション時に×ボタンを押すと、発動してかなりのダメージを防いでくれる。ただしジェイムスが攻撃態勢に入ってしまうとガードすることができないので、注意しよう。打撃系で戦う場合は、攻撃をガードしてから反撃するパターンが有効だ。



↑クリーチャーの強力な攻撃をガードして、敵に隙が出来たらいっきに反撃する。

ガード可能な攻撃

- ライイングフィギュアの毒霧攻撃（BEGINNER、EASYのみ）
- マネキンの攻撃
- バブルヘッドナースの攻撃
- 三角頭のパンチ攻撃
- フレッシュリップのキック攻撃
- エディーのパンチ攻撃

◆マリアのダメージ◆

物語の中盤から同行するマリア。クリチャーと戦ったりせずに、ひたすらジェイムスのあとを追いかけてくる。しかし、マリアにも体力のステータスがあり、クリーチャーもマリアに攻撃を加えてくる。さらにジェイムスの攻撃も当たり、銃で撃ってしまうとGAME OVERになってしまう。ただし、ジェイムスが接触したときによろけるのはダメージではない。



↑マリアの体力は表示されないが、時間とともに回復していくので安心。

ITEMLIST

アドベンチャー要素の濃いこの『サイレントヒル2』では、武器・アイテムの他に膨大なイベントアイテムが登場する。これらはどれも非常に重要なものだが、ここではストーリーを進めるのに絶対必要なイベント使用アイテム（使うと無くなる）のみ、P34以降の攻略ブロックに対応させながら掲載。またこれらのアイテムは全モードの1周めに対応している。2周め以降には隠し武器も存在するので、探してみてほしい。

武器・弾薬 Weapone



Wooden plank
木材
先端に釘の付いた木の角材。威力はないが、扱いやすい。



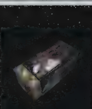
Steel pipe
鉄パイプ
鉄製の長さ約1mのパイプ。破壊力はいまいちだが、攻撃範囲は広い。



Great knife
大鉈
三角頭の使っていた重厚な武器。使いにくいが、当たったときの破壊力は大きい。



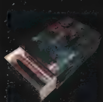
Handgun
ハンドガン
最大装填数10発。威力は小さいが扱いやすい、小型の拳銃。



Handgun bullet
ハンドガンの弾
ハンドガンに用いられる弾。



Shotgun
ショットガン
最大装填数6発。扱いは難しいが、広範囲を攻撃することができる。



Shotgun shell
ショットガンの弾
ショットガンに用いられる弾。



Hunting rifle
狩猟用ライフル
最大装填数4発。連射は難しいが、一発の威力は大きい。



Rifle shell
狩猟用ライフルの弾
狩猟用ライフルに用いられる弾。

回復系アイテム Item



Health drink
栄養ドリンク
栄養を補給し体力を回復させる。効果は低め。



First-aid kit
携帯用救急キット
傷を治療し体力を回復させる。効果は中程度。

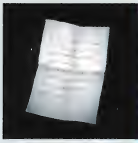


Ampoule
アンプル
痛みを鎮静化し体力を回復させる。効果は高め。

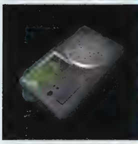
その他のアイテム Etc



Photo of Mary
メアリーの写真
まだ元気だった頃の写真。



Letter from Mary
メアリーの手紙
封筒には彼女の字で名前が書かれている。



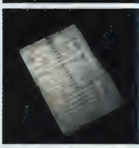
Radio
ラジオ
携帯用の小型ラジオ。怪物が近づくとノイズが鳴り出す。



Flashlight
ライト
ワンタッチでON／OFFの操作が可能。胸ポケットに入れてある。



Angela's knife
アンジェラの包丁
アンジェラから預かった包丁。



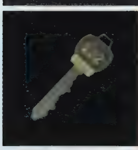
Laura's letter
ローラへの手紙
メアリーからローラへの手紙。

使用アイテム　サイレントヒル町東側編
Town east side

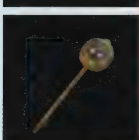


Key to apartment gate
アパートの門の鍵
町で手に入れた古い鍵。ウッドサイドアパートと書かれた紙が付いている。Martin St.で入手。

使用アイテム　アパート編
Apartment



Key to room 202
アパート２０２号室の鍵
頭の部分に202と書かれている。208号室で入手。



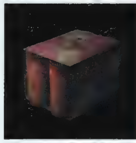
Clock key
時計の鍵
頭に時計がついている。202号室の壁の穴で入手。



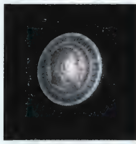
Key to courtyard
中庭の鍵
西側階段の１階ホールから中庭に出る扉の鍵。タグに“中庭”と書かれている。アパートの307号室で入手。



Coin [Snake]
コイン《蛇》
蛇が描かれている直径2～3センチのコイン。裏面には三日月が描かれている。中庭のプールで入手。



Canned juice
缶ジュース
缶ジュースの6本セット。賞味期限は3年前に切れている。6缶もあるせいで、かなり重い。1階の廊下で入手。



Coin [Old Man]
コイン《老人》
老人の顔が描かれている直径2～3センチのコイン。裏面には墓石が描かれている。ダストシュート出口で入手。



Emergency stairway key
非常階段の鍵
廊下から非常階段に通じる扉の鍵。タグに“非常階段”と書かれている。アパート3階の廊下で入手。



Coin [Prisoner]
コイン《囚人》
囚人の姿が描かれている直径2～3センチのコイン。裏面には卵が描かれている。西側アパート109号室で入手。



Key to Lyne house
ライン家の鍵
タグにラインと書いてある。西側アパート105号室、コインのパズルの机で入手。



Key to apartment stairway
アパート階段の鍵
西側アパートの廊下から階段に通じる扉の鍵。“北側階段”とタグに書かれている。西側アパート208号室で入手。

使用アイテム　病院（裏）編
Brookhaven Hospital



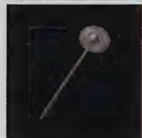
"Purple Bull" Key
《紫牡牛》の鍵
紫色で牡牛が描かれている。書類保管室で入手。



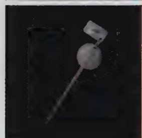
Bent needle
曲がった針
錆びつき曲がった縫い針。病院2F女性用ロッカーのぬいぐるみに刺さっている。



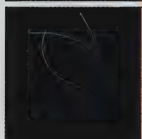
Examination room key
診察室の鍵
タグに“診察室”と書かれている。病院2F男性用ロッカーの白衣から入手。



"Lapis Eye" Key
《ラピスの眼》の鍵
眼が彫られていて虹彩の部分にラピス・ラズリがはめ込まれている。2階のM2病室で入手。



Roof key
屋上の鍵
管理棟の屋上に上がるための鍵。マリアが休んでいる3階のS3病室で入手。



Piece of hair
髪の毛
長い茶色い髪の毛。3階のS14病室の“箱”から入手。



Elevator key
エレベーターの鍵
“病室棟エレベーター”とタグがついている。シャワー室の配水管から入手。

使用アイテム 病院(裏)編
Brookhaven Hospital



Dry cell battery
乾電池
ごく普通の乾電池。病院2階のM6病室で入手。



Basement storeroom key
地下倉庫の鍵
奇妙な絵の描かれた壁の中にあった、病院地下倉庫の鍵。病院2階のM6病室で入手。



Copper ring
銅の指輪
クモの絵が彫られた銅製の指輪。病院の地下室で入手。



Lead ring
鉛の指輪
みにくくふくれた顔が彫られた鉛製の指輪。デイルームの冷蔵庫から入手。



Hospital lobby key
病院玄関の鍵
病院の正面玄関の鍵。1階院長室で入手。

使用アイテム 夜の町編
Town at night



Wrench
スパナ
ナット・ボルトを回す工具。Katz St.の西端の民家で入手。

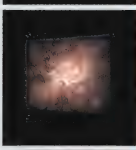


Old bronze key
青銅製の古い鍵
青銅製の古い鍵。公園の女神像の後ろに隠されている。

使用アイテム 妄想世界(資料館階層・刑務所・迷宮)編
Phantasmal World



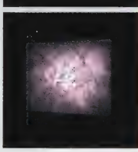
Spiral-writing key
螺旋文字の鍵
文字が螺旋状に書き込まれた円筒状のものがついている鍵。資料館の階層で入手。



Tablet of "Gluttonous Pig"
《飽食豚》の銘板
《飽食豚》が描かれた金属製の板。刑務所の食堂で入手。



Tablet of "The Seductress"
《誘惑する女》の銘板
《誘惑する女》が描かれた金属製の板。刑務所のシャワー室で入手。



Tablet of "The Oppressor"
《虐げる者》の銘板
《虐げる者》が描かれた金属製の板。刑務所の北個人房で入手。



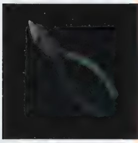
Horseshoe
蹄鉄
馬のひづめにつける金具。広場の処刑台に3つの銘板をはめると出現。



Lighter
オイルライター
金属製のライターで普通のものより火力が強い。刑務所の面会室で入手。



Wax doll
ろう人形
ろうで作られた人形。刑務所の南個人房で入手。



Wire cutters
ニッパー
針金・電線を切断するための工具。迷宮で入手。

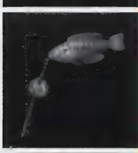


Key of the falsely charged
冤罪者の鍵
冤罪で処刑された人が残していった鍵。迷宮で入手。

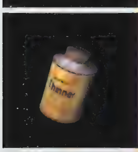
使用アイテム ホテル(表)編
Lake View Hotel



"Little Mermaid" music box
《人魚姫》のオルゴール
“人魚姫”が描かれたオルゴール。ホテル前庭の噴水から入手。



"Fish" Key
《魚》の鍵
魚のキーホルダーがついている鍵。レストランで入手。



Thinner
シンナー
小さな缶に入ったシンナー。地下のエレベーターで入手。



Key to hotel room 312
ホテル312号室の鍵
ホテルの312号室の扉の鍵。ロビーの受付で入手。



Key to hotel room 204
ホテル204号室の鍵
ホテルの204号室の扉の鍵。2階クロークの鞄から入手。



"Cinderella" Music Box
《灰被り姫》のオルゴール
“灰被り姫(シンデレラ)”が描かれたオルゴール。2階202号室で入手。



Employee elevator key
従業員用エレベーターの鍵
「エレベーター・従業員用」と書かれたタグがついている。204号室で入手。



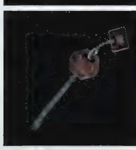
"Snow White" music box
《白雪姫》のオルゴール
“白雪姫”が描かれたオルゴール。1階常温室で入手。



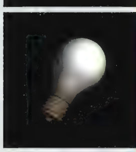
Video tape
ビデオテープ
3年前にこのホテルに忘れていったビデオテープ。「サイレントヒル」と書かれている。



Can opener
缶切り
缶詰を開けるための道具。



Bar key
バーの鍵
ホテル地下のバーから廊下に出る扉の鍵。地下のボイラー室で入手。



Lightbulb
電球
バーの調理室で缶詰の中に入っていた普通の電球。



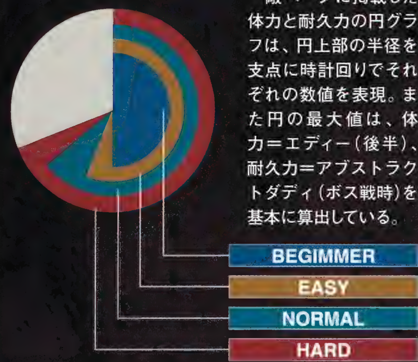
Hotel stairway Key
ホテル階段の鍵
階段から3階廊下に出る扉の鍵。ロビーの大きなオルゴールの中に隠されている。

ENEMY

『サイレントヒル2』に登場する敵はほとんどがクリーチャーである。クリーパー以外はすべて異形の人間タイプなので、霧にけぶる町サイレントヒルの不気味な雰囲気を一層盛りあげている。

体力と耐久力の円グラフの見方

敵ページに掲載した体力と耐久力の円グラフは、円上部の半径を支点に時計回りでそれぞれの数値を表現。また円の最大値は、体力＝エディー（後半）、耐久力＝アブストラクトダディ（ボス戦時）を基本に算出している。

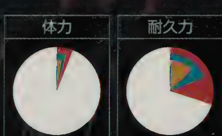


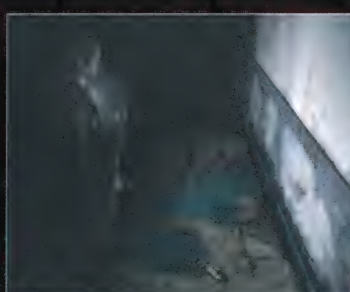


creeper

クリーパー
（攻撃／噛み付き攻撃）

体力･耐久力ともにけして高くはないが、体が小さく攻撃しにくい。多数で出現する昆虫タイプのクリーチャー。特に妄想世界でライトの切れたジェイムスに襲いかかる場面は圧巻だ。攻撃距離は短いので、囲まれる前に逃げるほうが無難。



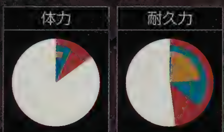


←見えにくく踏みつけただけでは死なないので思わぬダメージを受けてしまう。ラジオの雑音に注意しよう。

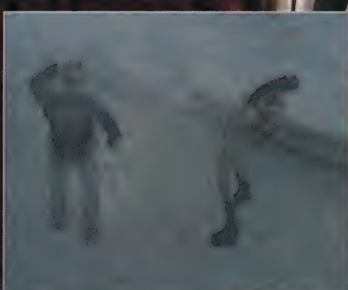
lying figure

ライイングフィギュア
（攻撃／毒霧攻撃・頭突き攻撃）

ジェイムスが始めて出会うクリーチャー。ほとんどの場面に登場し、場所によって体力や耐久力が微妙に変化する。また毒霧攻撃はかなりの射程距離を持つため、鉄格子などの障害物があってもダメージを受ける。回りこむように動いて正面を避け、側背面から攻撃しよう。ただしBEGINNER及びEASYモードなら毒霧もガード可能。







↑屋外での毒霧攻撃は、屋内より射程距離が長い。敵の攻撃の中でも最も避けにくい、嫌な攻撃だ。

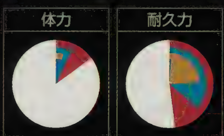


↑一度這った態勢になっても逃げることがある。また車の下などから這った状態で突然出現することも。



mannequin

マネキン
（攻撃／腕（足）による攻撃）



アパートでライト入手後から出現するようになる、上下にマネキンの下半身を繋げたようなクリーチャー。ライイングフィギュアとほぼ同じ強さで上半身の足（腕）で蹴るような攻撃を仕掛けてくるが、この攻撃は全モードでガードが可能だ。

また止まっているマネキンはこちらに気づかない限り動かないので、多く出現する町の西側などでは、ラジオのノイズに耳を傾けながら進もう。



←比較的倒しやすいクリーチャーだが、足が長いので細い通路では苦戦するだろう。

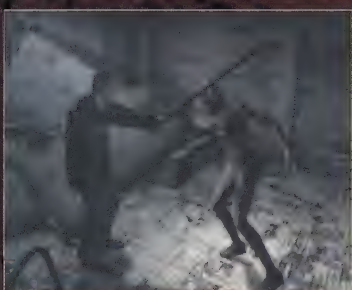


↑ライト入手の部屋に登場するが、ライトを手にするまでは襲ってこない。

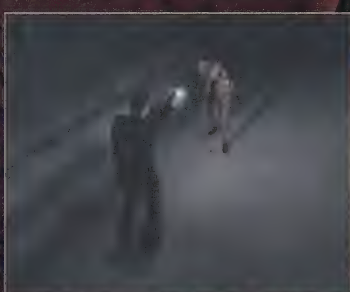
bubble head nurse

バブルヘッドナース
（攻撃／両タイプ共、突き刺し攻撃・降り下ろし攻撃）

病院以降登場する看護婦タイプのクリーチャー。看護帽を被ったタイプAと、看護帽のないタイプBの2タイプがいて、登場する場所により体力や耐久力が微妙に変化する。ABどちらのタイプも攻撃方法は同じで強い攻撃を繰りだす打撃武器を持つため、回りこんで攻撃を避け側背面から反撃しよう。またこの攻撃は全モードともにガード可能。

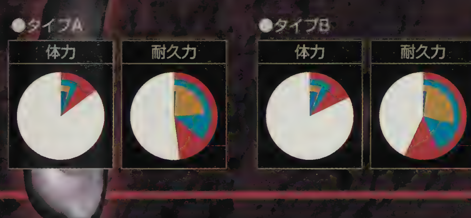


←攻撃力が高く、攻撃も避けにくい。狭い部屋での戦闘なら、迷わず銃で応戦しよう。



←マネキンなどより攻撃モーションが早い。避けるタイミングを体で覚えよう。



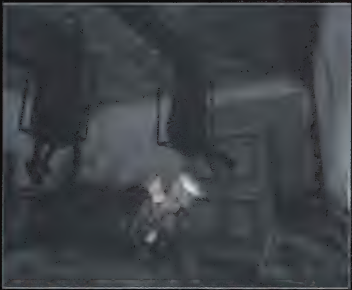


flesh lip

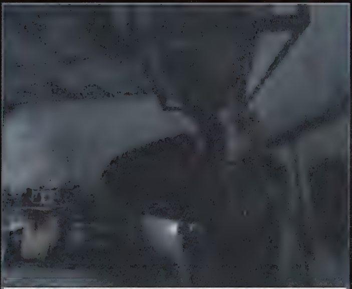
フレッシュリップ
（攻撃／首つかみ攻撃・キック攻撃）

　ローラに閉じこめられた病院の処置室で、天井からジェイムスを狙うクリーチャー。登場はここだけの、完全な中ボスだ。EASY以上のモードでは体力も高く、3体登場するので苦戦は必至。木材の降り下ろし攻撃が有効で威力も2倍になるが、フレッシュリップは天井にいるため打撃系武器は攻撃しにくい。



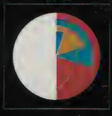


↑逃げまわりながら隙を見てショットガンを撃つ。集中攻撃がベストだが思うようにはいかないだろう。



↑首を掴まれている間は攻撃もできず、ダメージを受け続ける。振りほどき操作でとにかく逃げだそう。

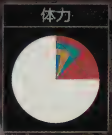
体力



mandarin

マンダリン
（攻撃／触手による攻撃）

夜の町を西から東へ抜ける通路で登場する、腕部分の異常発達したクリーチャー・マンダリン。これ以降は各地に出現するが、その形態から出現場所は限られている。また体力や耐久力が場所によって異なるクリーチャーの１種だが、マンダリンの真上で止まらない限りダメージは受けないので、走り抜けるかよけて進み、無駄なダメージは避けるのが賢明だ。





←真上を避けるか、走りすぎればいい。けして立ちどまらないことだ。



←障害物があるため倒すのなら銃で。倒すと下へと落ちる。

m. I



↑ボス戦は狭い場所での戦闘。できるだけ威力の高い銃系武器で“撃ったら逃げる”を繰りかえす。



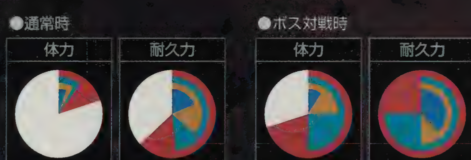
↑通常タイプは複数でも登場する。とくにホテルのレストラン出口には注意が必要だ。

abstract daddy

アブストラクトダディ
（攻撃／両タイプ共、抱きつき攻撃）

ベットと一体化したような奇妙な形態を持つ。妄想世界編にイベントで登場するボス戦タイプと、ホテルに雑魚としてあらわれる通常タイプの2タイプがいる。どちらのタイプも抱きつきという1種の攻撃しか持たないが、見た目とは違い意外と移動スピードが早い。距離を置きながら、銃系の武器で応戦していこう。





m. I

red pyramid thing



三角頭
（攻撃／鉈タイプ＝鉈を振り上げる攻撃・
パンチ攻撃・首つかみ攻撃・
鉈を降り下ろす攻撃
槍タイプ＝槍で突き刺す攻撃）

物語の中核を成す処刑者のクリーチャー。鉈を持つタイプと槍を持つタイプがいる。中でも物語前半にイベント戦闘で登場する鉈タイプは、降り下ろし攻撃を１撃食らうとGAME　OVER。基本的に終盤まで倒すことができない敵で、イベントなら一定時間か一定ダメージで退却、その他も一定ダメージで動きが遅くなるぐらいだ。イベント以外の戦闘は避けよう。



→鉈の一撃は避けるしかない。このタイプは一定時間の経過か一定ダメージで退却。

↓妄想世界の迷宮では通常敵として登場するが、場所は決まっているのでうまく避けよう。



●鉈タイプ

体力	耐久力
？	？

●槍タイプ

体力	耐久力
？	？

eddie

エディー

（攻撃／2戦とも、銃による攻撃・パンチ攻撃）

唯一人間と戦うエディー戦。銃系の武器で攻撃範囲が広く、ある意味最強の敵。戦闘は2戦連戦する流れになっていて、2戦めはエディーの体力も約2倍となる。ハンドガンや木材のダメージは半減、大鉈なら2倍、また攻撃動作中のダメージも2倍だ。ただし大鉈は使いにくいので、回りこみつつ銃でダメージを奪っていくのもいいだろう。



←エディー戦は2戦とも一定ダメージでデモシーンに突入する。



●第1戦 体力 耐久力

●第2戦 体力 耐久力

SILENT HILL 2 Capture & Map

攻略ページの見方

ここからの攻略ページは物語の流れに沿った9つのブロックに分かれていて、各ブロックはストーリー・チャート攻略・マップの3部構成で展開。また掲載した攻略はNORMALモードを基本としており謎解きの番号などはモードによって変化するが、攻略の流れそのものにモードによる変化はない。他モードの掲載は言葉遊びのリドルのみ。



Story&Demo

このブロック中に発生するデモシーンを中心に、写真とストーリーで物語の流れとジェイムスを中心としたキャラクターたちの行動を紹介していく。

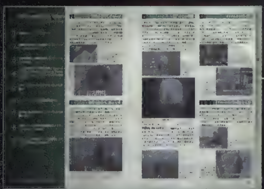


Chart & Capture

チャートはゲーム進行に直接関係するジェイムスの行動のみを、最短距離で紹介。またチャート中から注意すべき項目をピックアップした攻略も同時に掲載している。



Map

マップ上に配置されたアイテムや言葉遊びリドルの場所、セーブ位置、入れない扉など、ゲームマップに付随する様々なデータを、イラストマップで掲載する。

Town

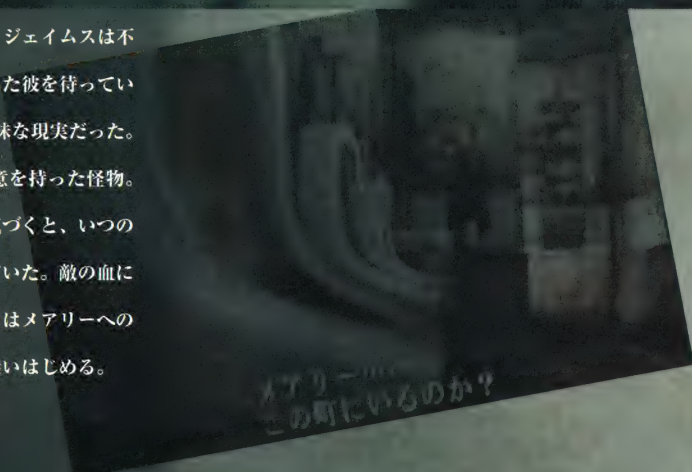
サイレントヒル町東側編

3年前に死んだはずの妻から手紙を貰ったジェイムス・サンダーランドは、彼女が“待っている”と書いた想い出のリゾートタウン・サイレントヒルへと向かった。しかし町へと続く街道は閉鎖されていて、細い遊歩道を進むことに。遊歩道の墓地でやはりサイレントヒルの来訪者である女性アンジェラ・オラスコと出会うが、彼女は妙に怯えた様子で、町の様子がおかしいと語る。

アンジェラと別れたジェイムスはサイレントヒルに足を踏みいれるが、町には霧がかかり人の気配すらない。人の姿を求め歩くジェイムスが見たものは、地面に擦りつけられた赤い染みだった。

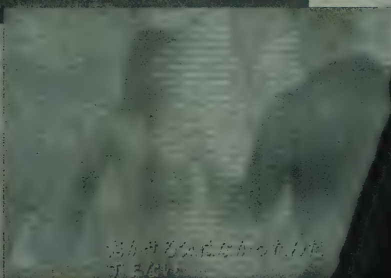
『血痕……!?』

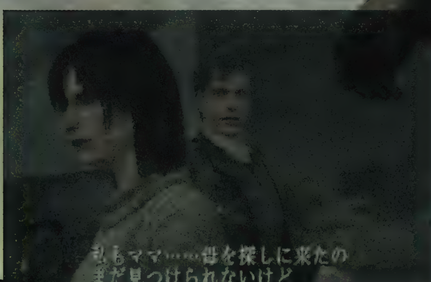
何かがこの町に起こっている。ジェイムスは不吉な予感を覚えるが、血痕を辿った彼を待っていたものは、その予感をも覆す不気味な現実だった。異形の者……何か禍々しい、敵意を持った怪物。襲いかかるモンスターを倒して気づくと、いつの間にか町にはモンスターが溢れていた。敵の血に染まった木材を手に、ジェイムスはメアリーへの手掛かりを求めて危険な町をさ迷いはじめる。



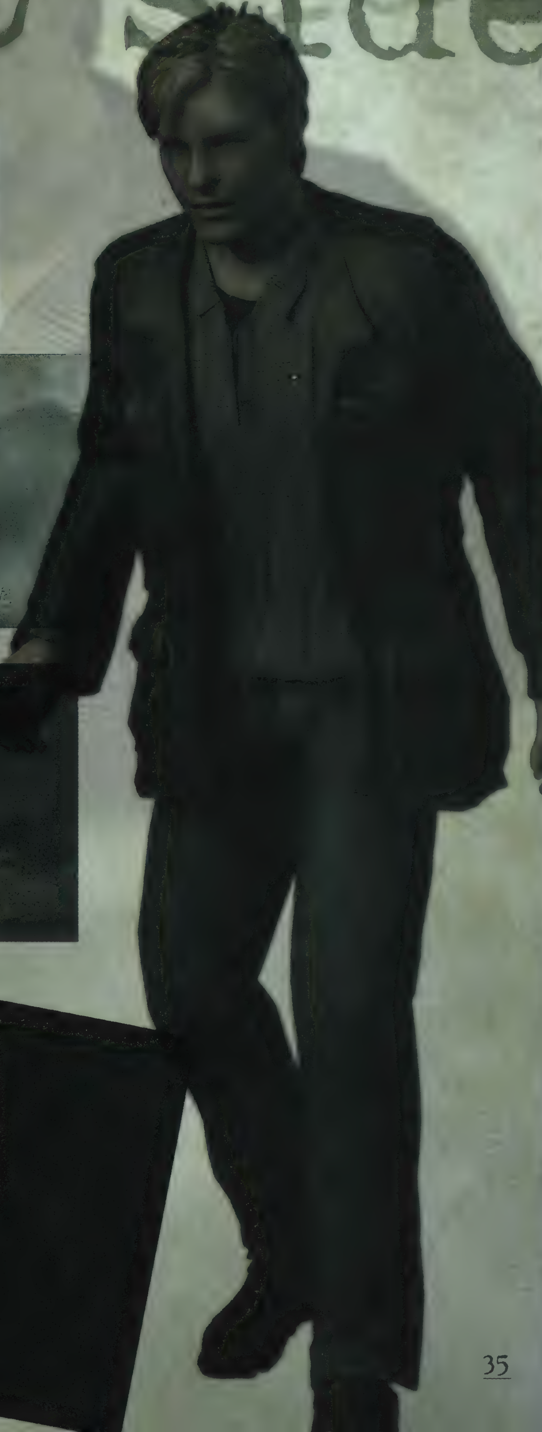
east side











Town east side Chart

イベントチャート

1 展望台のトイレからスタート

2 展望台の駐車場にある車から『サイレントヒルの地図』を入手

3 遊歩道を進んで墓場に着くと、アンジェラと出会う

4 さらに森を抜けて町に到達。Vachss Rd. のトンネルで『ラジオ』と『木材』を入手し、ライイングフィギュアと戦闘をする

5 Sauf St. のキャンピングカーでメモを読む

6 バー・ニーリィーズで地図を調べる

7 袋小路にある死体から『アパートの門の鍵』を入手

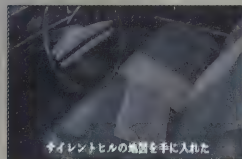
8 Neely St. にある死体の周囲のメモで、ゲームのヒントを知る

9 Katz St. にあるアパートの鉄門を『アパートの門の鍵』で開ける

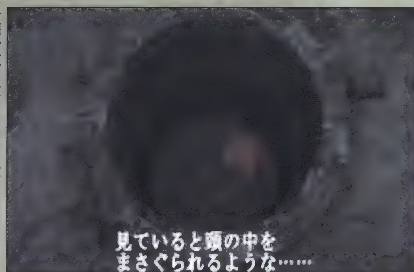
アパート編チャート（P42-43）へ

2 地図を入手してセーブ

ゲームをスタートさせると、サイレントヒルの入口にある展望台のトイレから始まる。デモシーンが終わり移動できるようになったら、駐車場に止めてある車から『サイレントヒルの地図』を入手して、歩道の脇にある森の遊歩道へと進んで行こう。オプションの操作方法を2D Typeと3D Typeの両方で試し、ここで移動の感覚を身につけておくといいだろう。



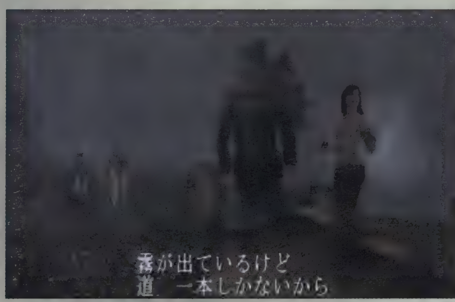
←『サイレントヒルの地図』を入手しないと遊歩道へは入れない。地図を確認すれば、サイレントヒルの地形が把握できる。



→遊歩道の途中にある井戸を調べると、赤い物体を発見してセーブができる。

3 墓場で出会う、謎の女性

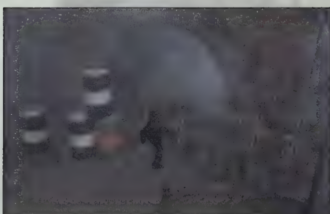
セーブポイントの先にある鉄門に着いたら、決定ボタンで鉄門を開けて墓場へと進む。墓場にはアンジェラがいて、2人のデモシーンを見ることができる。また、2人の会話から、目的地であるサイレントヒルが異常になっていることもわかるはずだ。墓場はかなり広いスペースとなっているが、アイテムやチェックするポイントは別にない。先にある鉄門へと急ぐことになるが、不用意に移動すると逆戻りする可能性があるので、マップで進行方向を確認して移動しよう。



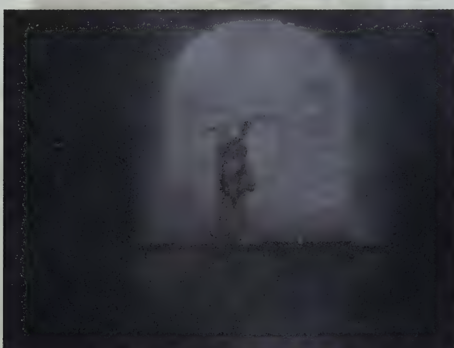
↑アンジェラにサイレントヒルへの道を尋ねると、町が異様な雰囲気に包まれていることを教えてくれる。アンジェラとはここでいったん別れるが、サイレントヒルのアパートで再び出会うことに……。

4 はじめての戦闘

町に入ってSanders St.の十字路に進むと、道路に残る血の跡と、霧の中に出現する怪しい人影を見る。ここからVachss Rd.の先にある突きあたりへと進むのだが、この先にある戦闘イベントをクリアすると町中にライイングフィギュアが出現する。今の進行度では進める場所が限られているが、安全な間に町中に置かれたアイテムを回収しておくといい。戦闘イベントはライイングフィギュアとの対決で、デモシーンで入手した打撃系武器の『木材』で戦うことになる。



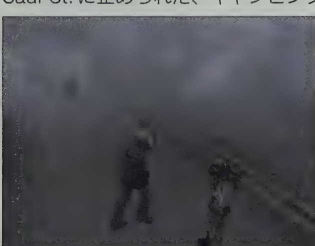
←突きあたりのトンネルに入ると自動的に『ラジオ』と『木材』を入手し、戦闘イベントが発生する。



↑ライイングフィギュアは毒霧攻撃をするが、トンネル内は狭いので避けづらい。またノーマルかハードでプレイしている場合はガードも不可能。強攻撃なら2撃で倒せるので、ダメージ覚悟で近づいて戦おう。

戦闘後、町には敵が……

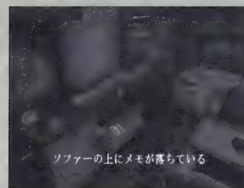
ライイングフィギュアとの戦闘を終え、トンネルを出ると町中にライイングフィギュアが出現している。Vachss Rd.にあるセーブポイントまでは安全なので、まずはセーブをしておこう。さらに先ほど進めなかった道が通れるようになっている。次の目標地点は、Sauf St.に止められた、キャンピングカーだ。



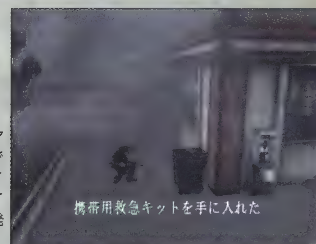
←ラジオのスイッチをONにしておけば、ノイズで近くにいる敵がわかる。無駄な戦いをせずに、避けながら進んでいこう。

5 アイテムを回収せよ

キャンピングカーでセーブをしたら、ソファーのメモをチェックしてからバー・ニーリィーズへ向かい、店内で地図を調べよう。これで『アパートの門の鍵』とアパートがある場所が判明する。また、サイレントヒル東側のマップ内にあるアイテムを回収するため、P.38〜P.39の攻略マップを参照し、移動中のジェイムスの視線の動きに注意してアイテムを発見する。



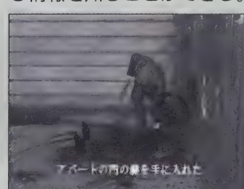
←キャンピングカー内には、メモとセーブポイントがある。町を探索するための拠点にするのもよい。



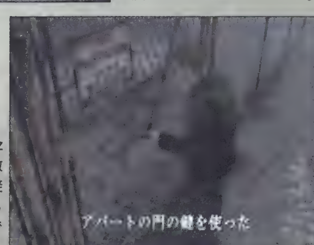
→町中に置かれたアイテムは小さいので見づらいが、ジェイムスが視線を向けてくれるので容易に発見できるはずだ。

7 8 9 『アパートの門の鍵』を入手

『アパートの門の鍵』はMartin St.の袋小路袋にある死体を調べると入手できる。ただし、止まっている車の下にはライイングフィギュアが隠れていて、近づくといきなり出現するので注意して進んで行こう。また、Lindsey St.にある石碑を調べると、血染め沼に関する情報を知ることができる。



←死体を調べて『アパートの門の鍵』を入手したら、アパートに進む前に、キャンピングカーに戻ってセーブをしてもよい。



→アパートはKatz St.の西にある。敵が複数いるので、避けながら金網に沿って進み、鉄門を鍵で開ける。

TOWN EAST SIDE MAP

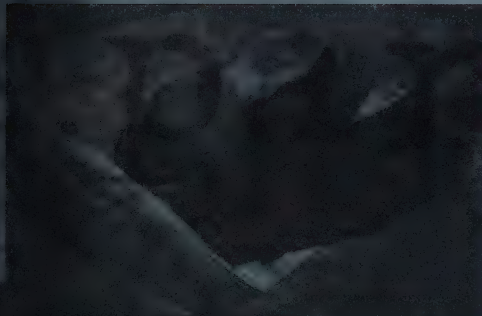
サイレントヒル町東側編マップ

S =セーブポイント
=行き止まり
● =アイテム位置
1 =P36のチャートにリンク

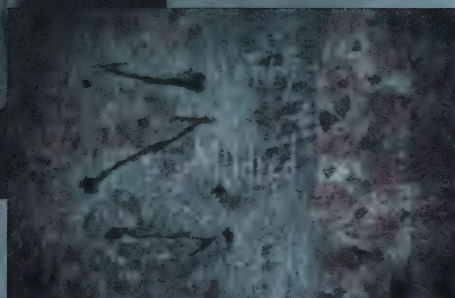


east side



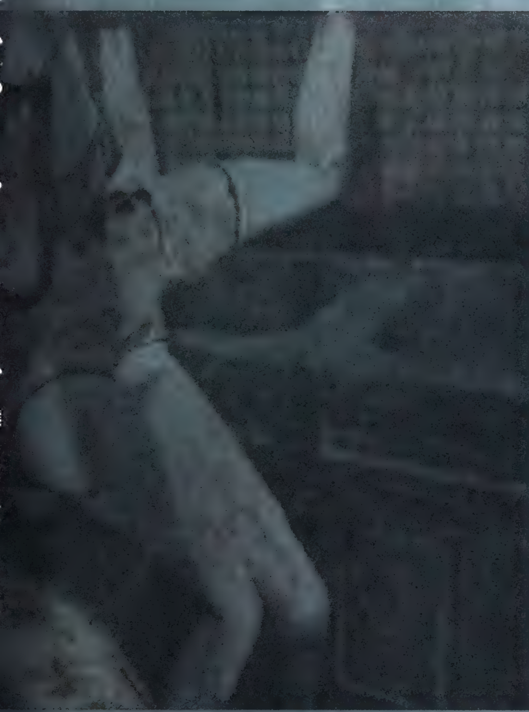


アパート編



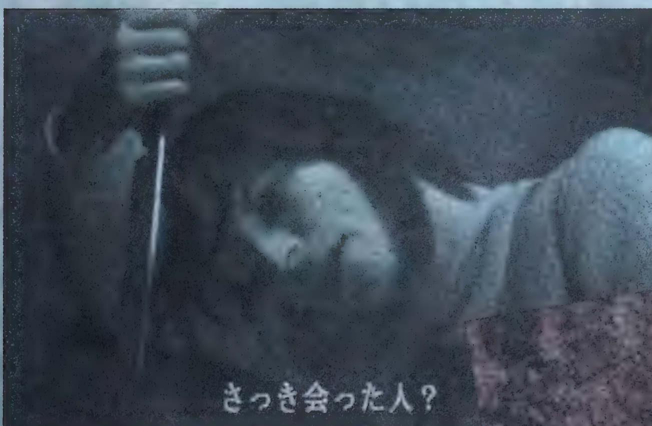
死体から拾った鍵でジェイムスは町の中央にあるアパートを探索する。途中で見つけた小さなライトの光が、廊下の暗闇に潜んだ怪物たちを照らし出す。そんな暗闇の向こうに1人の少女がいた。けれど彼女は鍵を取るために伸ばしたジェイムスの手を踏み、笑いながら逃げていってしまう。なおもアパートの探索を続けるジェイムスの耳に悲鳴が聞こえた。今この瞬間に、殺戮が起きているのか!?　悲鳴の聞こえた方へ急ぐと、鉄格子の向こうに巨大で凶暴な怪物の姿があった。

こんな危険なアパートの中で、ジェイムスはあと2人の人間に出会う。初めに会ったのはエディー。トイレで嘔吐していて話も要領を得ない。また西側のアパートには、墓場で会ったアンジェラがいた。母親を探していたはずの彼女は、なぜか血のついた包丁を持って放心している。彼女の態度に不安を持ったジェイムスは同行を申し出るが、何かに怯えた彼女は包丁を置いて出て行ってしまう。メアリーについての情報も掴めぬまま、アパートの非常階段から出ようとしたジェイムスを待っていたのは、あの凶暴な怪物であった。

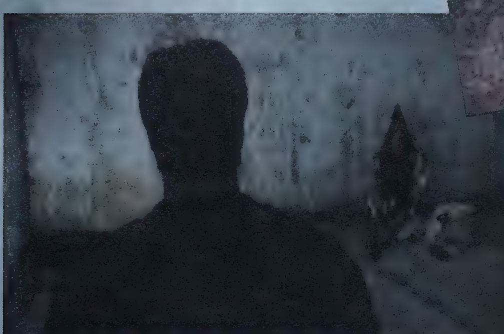


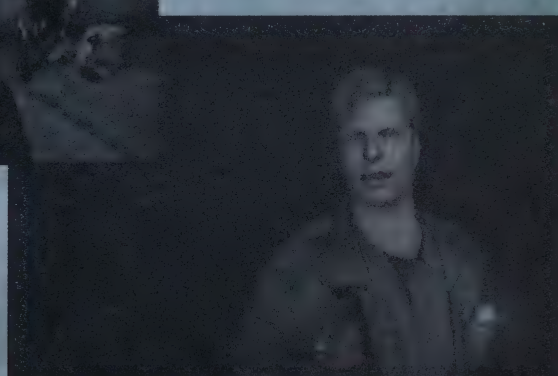
ment











Apartment Chart

イベントチャート

1. 西側玄関からアパートに入り、左の壁に貼られている『アパートの地図』を入手
2. 階段Aを上がり、205号室でマネキンの胸から『ライト』を入手
3. 3F廊下の鉄格子で鍵を拾おうとして少女に鍵を蹴り飛ばされる。
4. 301号室で『ハンドガン』を入手
5. 2Fの廊下の曲り角で悲鳴を聞き、208号室で死体を調べたあと、棚にある『アパート202号室の鍵』を入手
6. 202号室でベットルームの壁の穴を調べて、『時計の鍵』を入手
7. 208号室の時計の蓋を『時計の鍵』で開けて、時計の針の謎を解く
8. 209号室から階段Bを上がり、307号室のクローゼットで『中庭の鍵』を入手
9. 3F鉄格子周辺で『非常階段の鍵』を入手
10. アパート1Fの入口に戻り、中庭へと進む
11. プールの乳母車から『コイン《蛇》』を入手
12. 101号室のトイレでエディーと会話
13. 階段Bで3Fへと進み、階段Cで1F東側の廊下へ行き『缶ジュース』を入手
14. 2Fダストシュートで『缶ジュース』を使う
15. 1Fゴミ取り出し口で『コイン《老人》』を入手
16. 2F西端にある非常階段を開け、隣のアパート203号室の窓に進入
17. 階段Dの踊り場で『アパート西側の地図』を入手
18. 109号室でアンジェラと会話後、『コイン《囚人》』を入手
19. 105号室で3つのコインを使い、『ライン家の鍵』を入手
20. 209号室の扉を開けてベランダから208号室へと進む
21. 208号室のベッドに置かれた『アパート階段の鍵』を入手
22. 2F階段Eの扉を開けて中に入ると、三角頭と戦闘になる

町西編チャート(P50-51)へ

2 マネキンの背後にマネキン

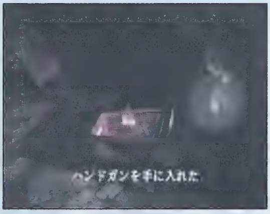
205号室のマネキンを調べ、『ライト』を入手する。ただし、入手した途端に背後にいるマネキンが動くので、すぐに戦闘態勢に入ること。マネキンの攻撃はガードしてダメージを減らそう。



↑マネキンの攻撃力は高いので、足を上げたらガード。次の攻撃がくるまえに反撃して、とどめ攻撃で息の根を止める。

4 『ハンドガン』を入手する

アパートにはライイングフィギュアやマネキンがいるが、狭いため避けることは難しい。ラジオのノイズに注意しながら戦っていこう。301号室でハンドガンを入手できるが、温存したほうがいい。



↑ショッピングカートを調べると、『ハンドを入手できる。ただし、ハンドガンの弾を消費するので無駄撃ちは禁物。

7 時計の針を合わせる

時計のある208号室の扉は鍵がかかっていないためいつでも入ることができる。ただし、悲鳴を聞いていないと『アパート202号室の鍵』は出現しないので注意しよう。時計は文字盤の針をある時間に合わせることで、時計を横に動かせる。その時間のヒントは、電話のそばに置かれたノートと壁にある傷だが、モードによってヒントは異なる。



←EASYとNORMALの謎は下のリドルで解説しているので、解答の時間に合わせよう。



→時計を横に動かすと、壁に穴が開いている。ここから209号室に進めるが、マネキンがいるので油断せずに進もう。

Riddle 時計のリドル

Easy

三つの背比べ、かちかち時間
三人そろって、ぐるぐる回る
のろのろヘンリー、一番おそく
せかせかスコット、一番はやい

かちかち時間とは、"カチカチ"と音を立てるもの。そして三人で回るを合わせて考えると、時計の針だとわかるはずだ。さらに一番遅いヘンリーは時針を表し、一番早いスコットは秒針を表している。壁の傷にある名前と照らしあわせて、矢印の向きを時計の文字盤に合わせてみる。

解答／9時10分15秒

Normal

三人の背丈は三つの指だ。
チビデブ、ノッポにガーリガリ。
のんびり、フツーにせわしく動く。
3でないスコットは15でおやすみ。

三人の背丈と三つの指は、長さの違う3つのもので時計の針を表している。そしてチビデブでのんびりは時針、ノッポでフツーは分針、ガーリガリでせわしいのは秒針だとわかる。ここで壁の傷と合わせると、それぞれの名前が判明し、秒針であるスコットは3でなく15で15秒ということ。

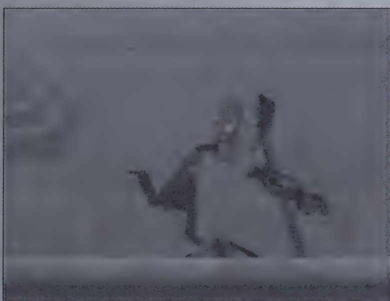
解答／9時10分15秒

11 3体のライイングフィギュアと戦う

中庭を進むと柵の中に水のないプールがある。プールの中には乳母車が置かれ『コイン《蛇》』を入手できるのだが、3体のライイングフィギュアが待ちうけている。プールの縁に近づきすぎると中に落ちてしまい、上がるには階段を利用しなければならない。3体が相手なので『木材』では不利。ハンドガンを装備して弾をリロードし、準備ができたらプールへと進もう。近づいてきたら連射で攻撃するが、残りの2体の動きにも注意して、複数射程内に入るようなら逃げて距離を離して毒霧攻撃を受けないようにする。



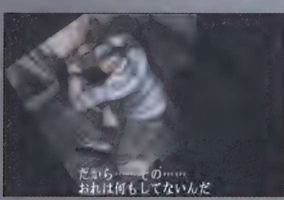
←できるだけ間合いを離し、『ハンドガン』で攻撃する。敵は3体なのでプールの中を動きまわり、1体ずつ戦っていく。



→倒れこんだら、すぐに近づいてとどめ攻撃をする。倒れている状態から這いずりまわって逃げることがあるので注意。

12 エディーと会話をする

中庭の扉を開けて1F居住区へと進むが、廊下には2体のライイングフィギュアがいる。攻撃を受ける前に発見して、迅速に倒してしまおう。101号室に進むと、トイレで嘔吐するエディーと会話ができる。また104号室では部屋の入口近くにサイレントヒル観光案内が置かれていて、その序文を読むことができる。



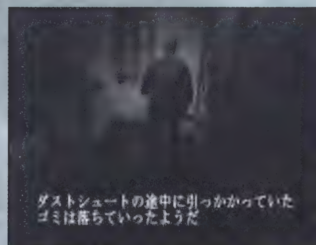
←部屋のキッチンに死体があり、自分のしわざではないと否定するエディー。

13 14 15 アイテムを連続で入手する

107号室の扉の前にある『缶ジュース』を入手したら、そのまま1Fの玄関へ進み、内側から鍵を開けて外に出よう。そして西側の玄関から再びアパートに入り、2Fに上がってダストシュートで『缶ジュース』を使う。さらに1Fに降りて外に出て、ゴミ取り出し口を調べれば、『コイン《老人》』が入手できる。



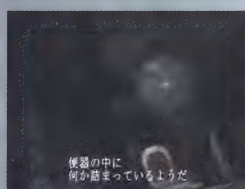
←『缶ジュース』が廊下に置かれている。敵は出現しないので安全。



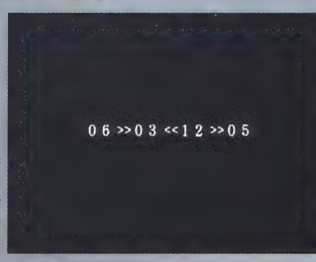
→2Fのダストシュートに『缶ジュース』を使えば、『コイン《老人》』が下へと落ちていく。

16 金庫を開けて弾を入手

2Fの非常口の扉を開けると、窓越しに隣のアパート203号室の窓に移れて、これで2つのアパートを行き来できるようになる。203号室ではトイレを調べるとサイフに入ったメモから金庫の暗証番号がわかり、この暗証番号で金庫を開けると『ハンドガンの弾』を4つも入手することができるのだ。



←トイレに入ってもジェイムスは注目しないのだが、便器を調べればイベントが発生する。



→金庫のダイヤル番号の数に頭を合わせ、》はダイヤルを右に、《はダイヤルを左に動かして開ける。

19 3つのコインで机を開ける

105号室にある机は5つのくぼみがあり、アパート内で入手した3つのコインを正しくはめることで、209号室の扉を開く『ライン家の鍵』が入手できる。机を調べるとヒントとなるメッセージが表示されるので、これを解読して正しい位置にコインをはめていこう。EASYとNORMALのメッセージと解説は下に掲載している。また105号室と208号室にはセーブポイントがある。

3つのコインを入手





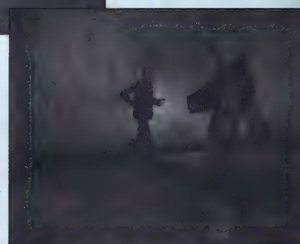
←アイテム画面でコインを選択して使う。すると机の画面になるので、カーソルでコインの位置を決定する。

22 三角頭との戦闘

2F階段Eの扉を開けて中に入ると、三角頭との戦闘になる。三角頭はパンチ攻撃や首つかみ攻撃のほかに、大鉈によるダメージの大きい振り上げ攻撃と、一撃でGAME　OVERとなる振り下ろし攻撃をする。三角頭の動きは遅いので、間合いを離しながらハンドガンの連射で攻撃して、接近してきたら回り込むように逃げよう。40発近くヒットさせるか、4分ぐらい経過すると三角頭は階段の水溜まりに逃げて行く。



←入ったらすぐに攻撃。ただし、戦闘画面でリロードすると隙ができるので、アイテム画面でリロードすること。



→4分近く逃げきれば、1発も使わずに戦闘を終わらせることも可能。振り下ろし攻撃に注意して周囲を移動する。

Riddle コインのリドル

Easy

みぎはし　いちばん　おねえさん
ひだりの　はじっこ　おじいさん
まんまんなかで　にょろにょろり
あなころ　ふたつは　あまるけど
まあよし　それよし
はい　おしまい

おねえさんは女性である囚人。おじいさんは老人。にょろにょろりは蛇を意味している。コインの名称と合い、くぼみの位置も言葉通りになる。

解答／老○蛇○囚

Normal

5つの穴に三貨幣
手かせ足かせ　囚われの
その身の左　白き髪
並び立ち塋つ　人の子よ
虜囚の裏髪　撫ぜゆくは
見えざる風の　優しき手
虚空と呼ばれし　その者は
形無き尾羽で　円を埋め
誰より遠く　風を避く
老いた男の　傍らに
長きものは　止まらず
止まりたるは　最果ての
遥かな夜明けの　ほど近き
手なき足なき　誘惑者

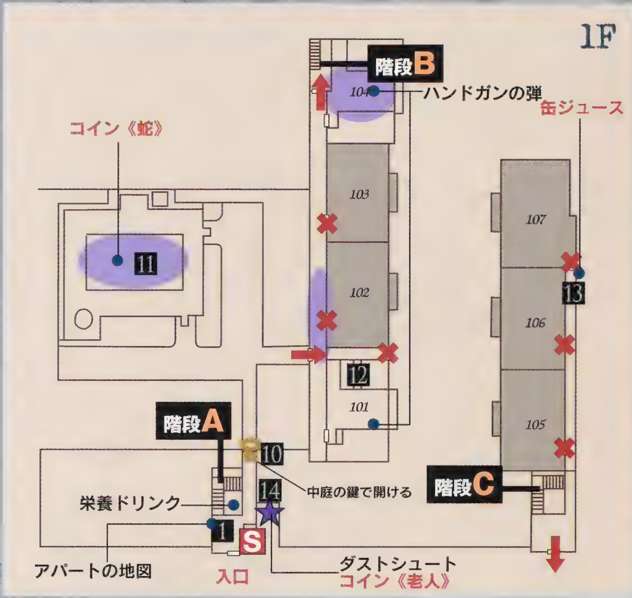
手かせ足かせは囚人で、その左に白き髪の老人がくる。また虜囚の裏髪は囚人の隣を示すが、すでに左が埋まっているため当然右で、ここには見えざるが意味する何もない穴となる。虚空も何もない穴で、誰よりも遠くとなるため前の穴より離れた位置を示す。最果ては両端で、夜明けは東を意味し画面の右、さらに手なき足なき誘惑者が蛇なので一番右が蛇となって全部の順番がわかる。

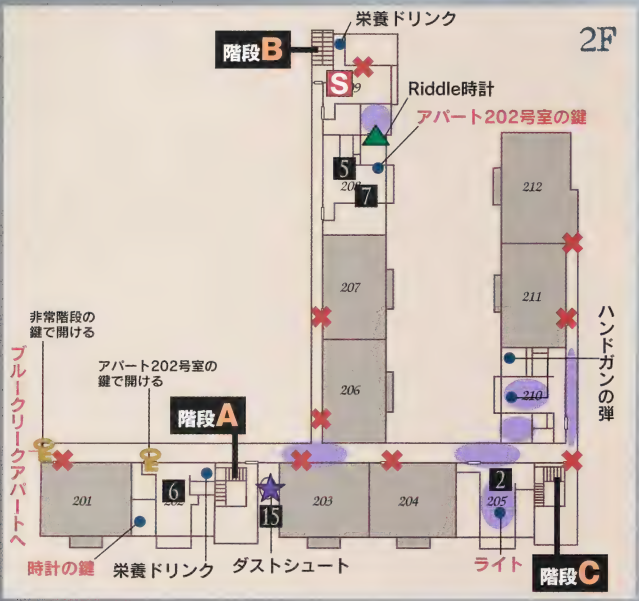
解答／○老囚○蛇

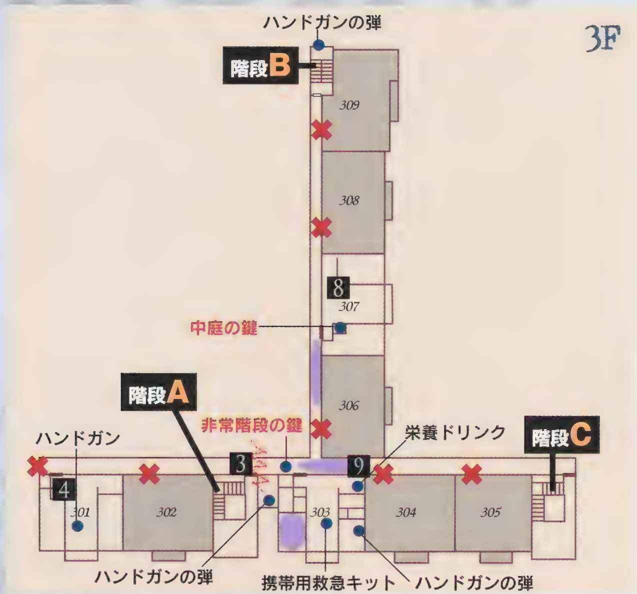
WOOD SIDE APARTMENT MAP

アパート編マップ

S	=セーブポイント
	=行き止まり
●	=アイテム位置
1	=P42のチャートにリンク
	=イベントの鍵で開ける扉
✖	=開かない扉
↑	=鍵無しで一方から開ける扉
▲	=リドル(言葉遊びの謎)
☆	=ダストシュート
	=敵エリア



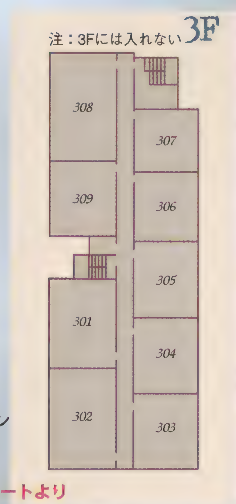




BLUE CREEK APARTMENT MAP(西側アパート)







Town

サイレントヒル町西側編



アパートを出たジェイムスは塀の上にいる少女を見つける。彼の手を踏んだ、あの少女だ。会話の中で少女は、メアリーの名を出す。

『だってメアリー、キライなんでしょ』

彼女はメアリーを知っているのか？　そして“キライ”という言葉の意味は？　慌てて呼び止めるジェイムスを振りきり、少女は逃げ去ってしまう。少女を追って着いたのは、思い出の公園だった。メアリーはここにいるのかもしれない。

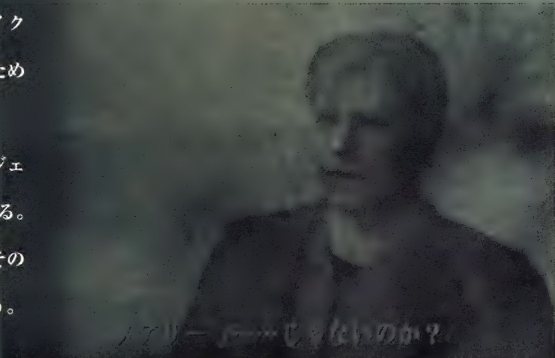
公園を進むと、霧の中に女が立っていた。

『メアリー！　……違うのか？』

『違うわ。わたしはマリア』

メアリーとそっくりな女マリアはジェイムスの話を聞き、メアリー探索についてくるという。2人はメアリーとのもう1つの思い出の場所、レイクビューホテルへと向かうが、橋が壊れているため他の道を探すことになってしまった。

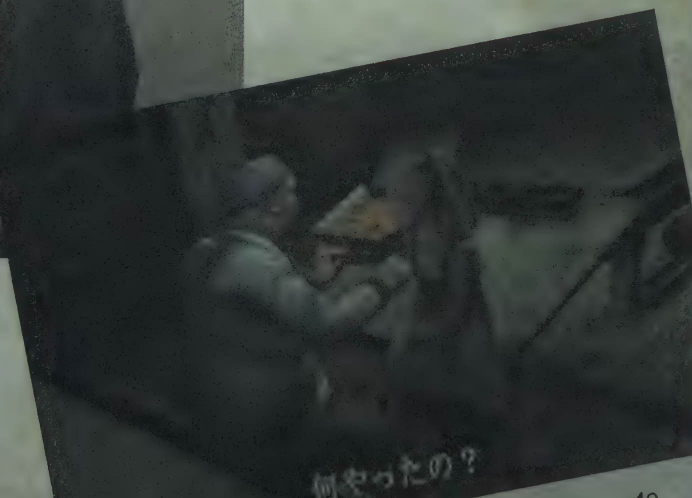
当てもなく探索していたボーリング場で、ジェイムスはエディーと話している少女を見つける。メアリーの事を聞くため、ローラという名のその少女を呼び止めるが、またも逃げられてしまう。



West Side







Town Wast side Chart

イベントチャート

1 アパートを出た路地裏でローラと会話

2 公園の入口でジェイムスの回想

3 公園内でマリアと出会い、以後マリアが同行する

4 ガソリンスタンドで車に刺さっている『鉄パイプ』を入手する

5 Nathan Ave.の西で、死体と地図をチェックする

6 ボウリング場でエディーとローラの会話を聞く

7 劇場裏口の鍵をマリアが開ける

8 病院に入って行くローラを見て、病院に入る

病院(表)編チャート(P56-57)へ

3 マリアへの攻撃に注意する

公園内の湖の側でマリアと出会い、その後はマリアが同行して一緒に進むことになる。マリアはジェイムスの後を追ってくるだけで、敵と戦ったりはしない。しかし、敵の攻撃を受けるだけでなく、位置が悪いとジェイムスの攻撃まで受けてしまう。ライイングフィギュアやマネキンが出現するので、やはり戦いを避けながら移動して、ダメージを受けないようにしよう。もし戦う場合は一気にマリアとの距離を離して、マリアが追い着く前に素早く敵を倒すようにする。



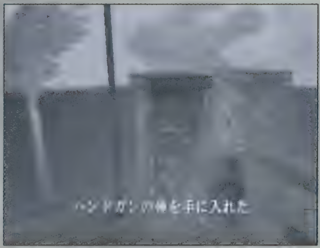
←メアリーの面影を持つマリアは、何かを知っているような素振りを見せるのだが……。



↑マリアはジェイムスとすれ違うときに、近すぎると接触してのけ反ってしまう。マリアのダメージにはならないが、ハンドガンの攻撃を当ててしまうとGAME OVERなので注意しよう。

マリアに会う前にアイテムを回収

マリアが同行してからホテルに向かわず、アパート方面へと戻ろうとすると、それをマリアに止められる。ただし強制力はなく、ある程度町を西へと進むとイベントは発生しない。公園までは敵が出現しないので、マリアと出会う前に公園内東側やアパート周囲のアイテムを回収しておくといいだろう。



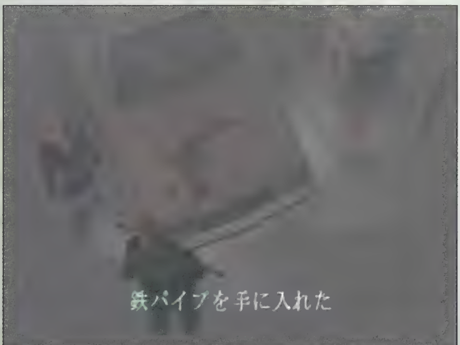
←『ハンドガンの弾』が多数あるので、公園内やNathan Ave.に上がる階段など、攻略マップでチェックしながら入手していく。

4 『鉄パイプ』を入手

公園を進むとNathan Ave. に出るが、まずは東に進んでJacks innでセーブをする。その後、南に移動してKatz St. とMunson St. のアイテムを入手していくが、かなりの敵が霧に潜んでいるので、ラジオのノイズを聞きながら進んで行こう。Nathan Ave. のT字路の南にあるガソリンスタンドでは、『木材』より長さがあって攻撃力も高い『鉄パイプ』が入手できる。



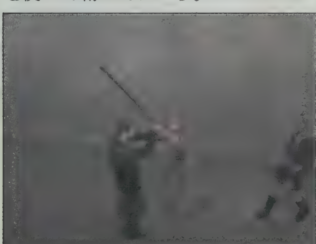
←Jacks innにある車のトランクにセーブポイントがある。町西側の探索では、ここが拠点となる。



↑かなり霧が深くなっているため、ガソリンスタンドに入っても位置が把握しづらい。給油所に止まっている車のボンネットに『鉄パイプ』が刺さっているので、入手してから次の目的地に向かう。

『木材』より『鉄パイプ』

『鉄パイプ』の攻撃は通常攻撃が突きで、強攻撃は『木材』と同じ上段からの打ち込みとなっている。ただし、通常攻撃の連打が遅いので、連続攻撃はヒットさせづらい。といっても、リーチの長さと攻撃力の高さは魅力。『木材』を装備するぐらいなら、『鉄パイプ』を使って戦っていこう。



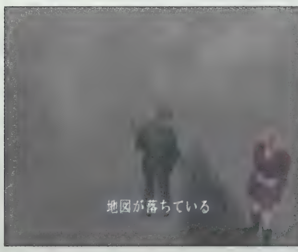
←マネキンの攻撃はガードできるので、マリアの位置に注意しながら、ガード後の反撃で倒す。これでハンドガンの弾を消費しないですむ。

5 空飛ぶマネキン

Nathan Ave. を進むときは、できるだけセンターラインの上を移動する。道路の端を進むと、いきなり柵を越えてマネキンが飛びだしてくるので、敵の数を増やすことになってしまうのだ。最西端まで行くと、橋が落ちて川の先へは進めなくなっている。その手前に死体があり、近くに落ちている地図を調べると、ボウリング場が地図に書き込まれる。Uターンをして T字路にあるボウリング場を目指そう。



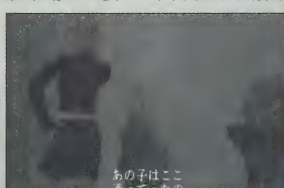
↑何かに投げられたように飛びだしてくるマネキン。出現させてしまうとジェイムスのあとを追ってくる。アイテムは資料館と川の手前にしかないので、中央を走って無駄な危険を避けるようにする。



←死体の側に落ちている地図をチェック。これを起こさなくてもボウリング場のイベントは発生する。

6 ローラのあとを追え

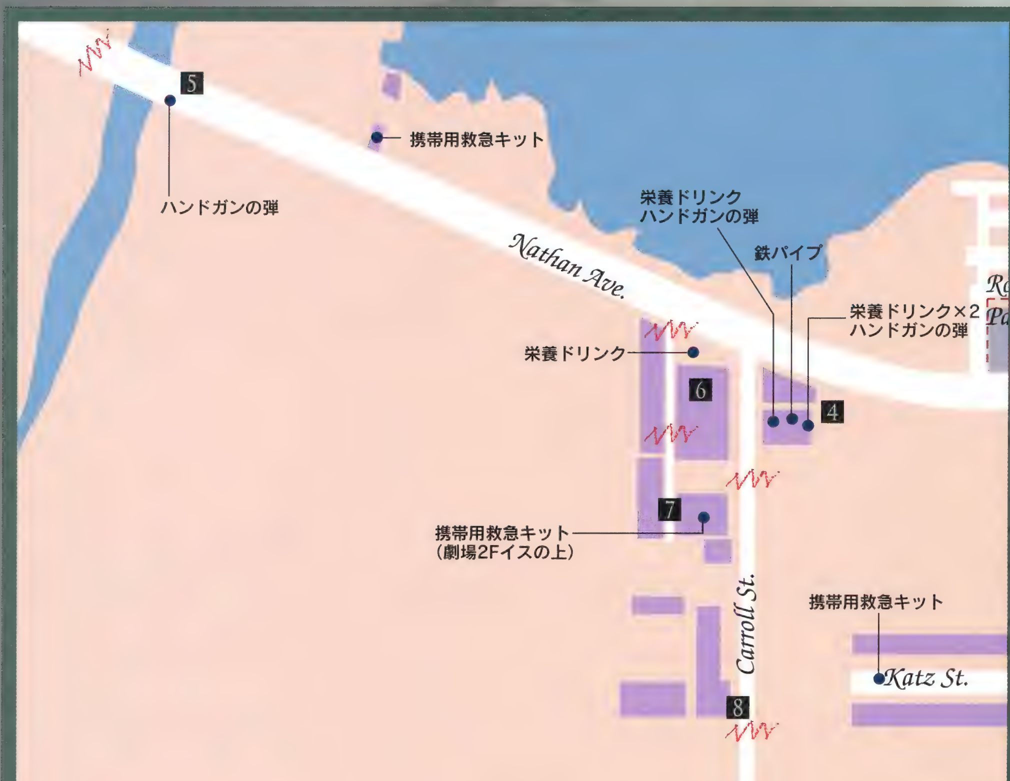
ボウリング場に入ろうとするとマリアは外で待っている。中ではローラとエディーの会話が聞け、その後ローラを追っていくことになる。ただし、マリアが指した方向とは逆の町中へ進もうとすると、マリアに止められるイベントが発生する。追跡はボウリング場の駐車場から裏へと回り込み、劇場の裏路地へと進む。

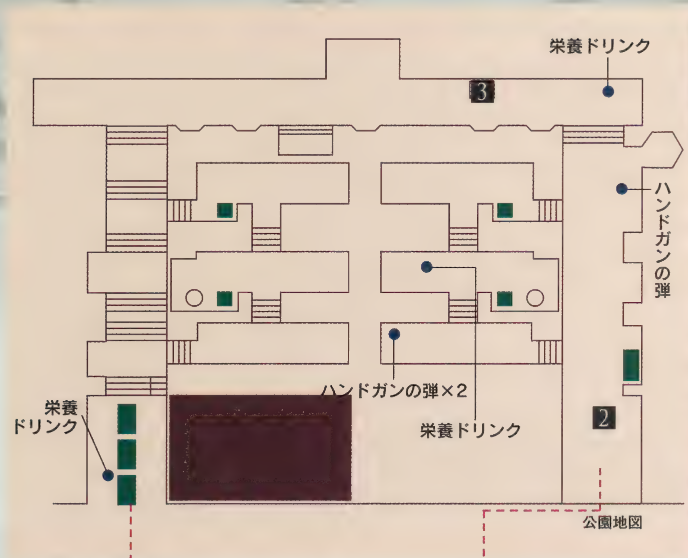


←裏路地の突きあたりまで進んでイベントを発生させて、そのあとに劇場の裏口扉を調べる。

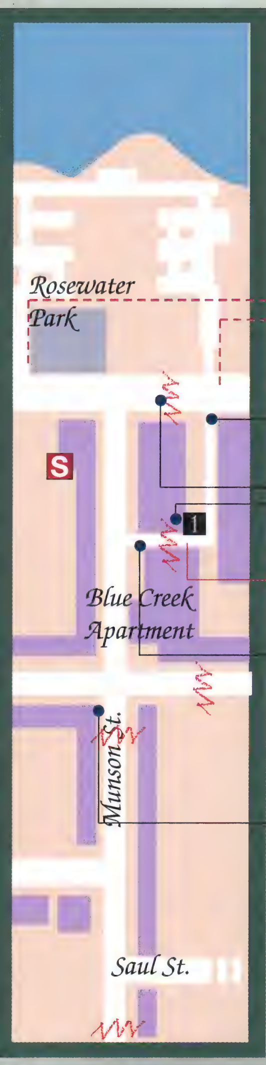
TOWN WEST SIDE MAP

サイレントヒル町西側編マップ





ROSEWATER PARK MAP



S =セーブポイント

=行き止まり

● =アイテム位置

1 =P50のチャートにリンク

Brookhave

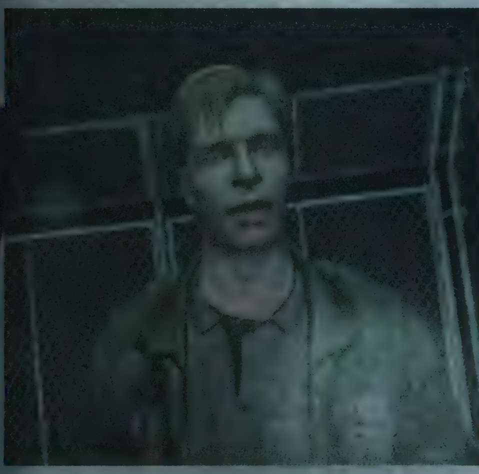
病院（表）編



逃げる少女ローラは病院へと入って行った。本来傷ついた人々を救うためにある場所、病院。彼女はここに、救いを求めるために逃げこんだのか？　しかし、ローラを追って病院内に足を踏みいれたジェイムスとマリアを待っていたものは、溶けた体に白い看護帽を被った、恐ろしい看護婦のような怪物であった。

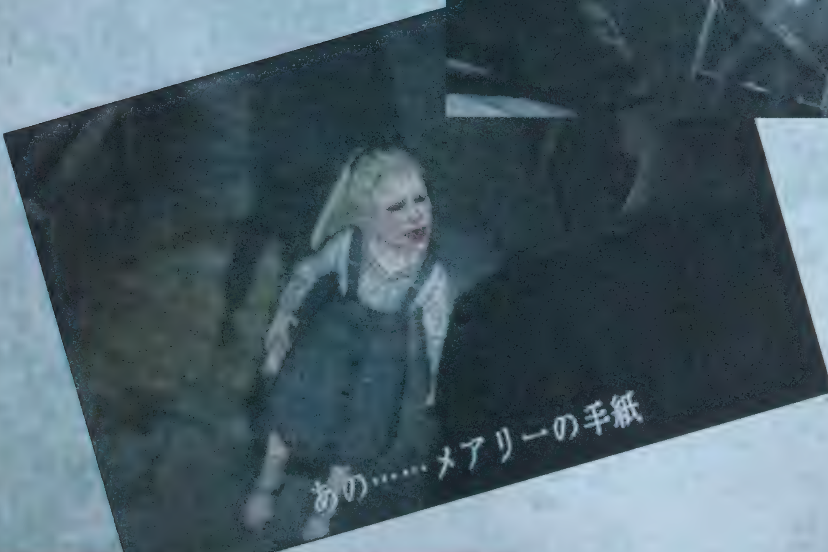
ジェイムスはマリアをかばいながら病院内の探索を進めるが、不調を訴えたマリアは怪物の気配がない病室で休むことになった。1人で探索を再開したジェイムスは、アパートで出会ったあの巨大な怪物・三角頭に再び出会ってしまう。三角頭の強烈な一撃を喰らい、屋上から突き落とされるジェイムス。それでも一命を取りとめた彼は傷ついた体で探索を続け、やっとローラを探し出す。

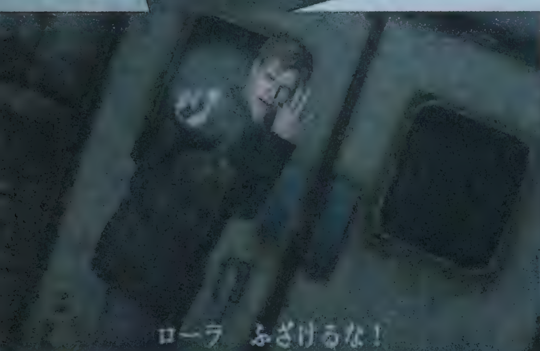
クマのぬいぐるみで遊んでいたローラは素直にジェイムスの話を聞いていたが、メアリーの手紙を探すという口実でジェイムスを騙し、彼は処置室に閉じ込められてしまう。ドアを叩いて必死にローラに呼びかけるジェイムス。しかし彼の頭上には、新たな怪物の影が忍び寄っていた……。



n Hospital









Brookhaven Hospital Chart（表）
イベントチャート

1 入口左の壁から『病院の地図』を入手

2 1F書類保管室で『紫牝牛の鍵』を入手

3 階段Aで2Fの女性用ロッカールームへと進み、『曲がった針』と『ショットガン』を入手する

4 2F男性用ロッカールームでは、白衣のポケットから『診察室の鍵』を入手

5 1F診察室へ進み、隣接した医師控え室のホワイトボードでの数字をチェック

6 2F処置室でタイプライターを調べ、数字をチェックする

7 M2病室で『《ラピスの眼》の鍵』を入手

8 3F扉の開錠装置に5で入手した数字を入力して扉を開ける

9 S03病室へ進むとマリアが不調を訴えて別れる。ベッド脇の棚から『屋上の鍵』を入手

10 屋上に散らばった日記を読み、戻ろうとすると三角頭に落とされる

11 3F特別治療室の壁に書かれた数字をチェックする

12 S14病室のベッドにある4つの鍵がかけられた箱を開けて『髪の毛』を入手

13 シャワー室の排水口で『曲がった針』と『髪の毛』を組みあわせて、『エレベーターの鍵』を入手する

14 『エレベーターの鍵』でエレベーターを作動させて1Fへと進む

15 C2病室へ進むとローラがいるが、ローラに騙されて処置室に閉じこめられる

16 処置室でフレッシュリップと戦闘

病院（裏）編チャート（P64-65）へ

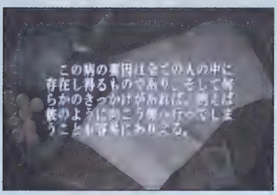
開発スタッフに聞く『サイレントヒル2』の世界

Q クリーチャーをデザインするにあたり、全般的に注意した点は？　またそのコンセプトは？

A 今回、この町が異変してしまう、目に見える部分での原因は、結果的には前作とは異なります。だからモンスターの形・性質も当然異なる訳で、前作とははっきり区別できるようにあらかじめ気をつけてデザインしました。前回が、アレッサの見たもの（記憶に残っているもの）の具現化した形だったので、今回は、そういった源となるものがあいまいな、もっと複雑なものとして描いています。しかし、全く抽象的になってしまっては訳がわからないので、哺乳類の形を借りて表現しています。また、見た目にも生理的嫌悪感を抱かせるような形・動きになるようにも配慮しました。これは、ＰＳ２で表現の幅が広がったことによるところが大きいです。それによって、いろいろと妄想を働かせてもらえると、制作サイドとしてもとても嬉しいです。

2 『紫牝牛の鍵』を入手

玄関の壁にある地図を手に入れたら、正面の扉から事務室へと進もう。ここにはセーブポイントとメモ、そして栄養ドリンクがある。また隣室の書類保管室ではタイプライターを調べることで、メモを読むと同時に『紫牝牛の鍵』が入手できる。



←メモの横にある『紫牝牛の鍵』を入手してから探索を開始。病院の敵はかなり手強いので、事務室のセーブを上手に活用しよう。

3 バブルヘッドナースを倒しつつ進め

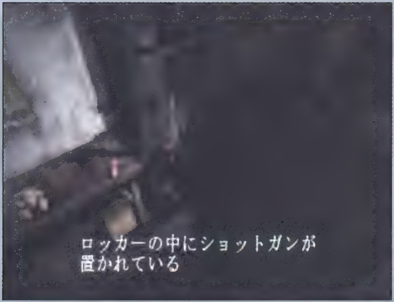
階段Aを上って2Fに進むが、ここには2体のバブルヘッドナースが待ちうけている。長い鉄パイプを持って襲ってくるので、ハンドガンの連発で倒してからとどめ攻撃をしよう。2体とも倒したら、2つのロッカールームに入ってアイテムや鍵を回収していく。



←2体を相手にするときはハンドガンで1体を倒して、残りをガードを使いながら鉄パイプで攻撃すると弾薬を温存できる。

『ショットガン』を入手

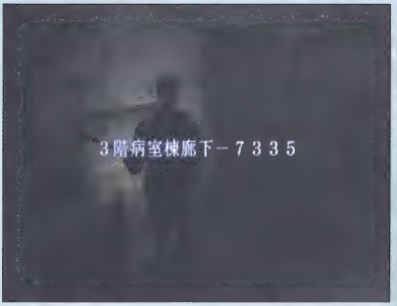
2Fの女性用ロッカールームでは強力な『ショットガン』が入手できる。『ショットガン』は散弾で広範囲を攻撃できる武器で、敵との距離が近いほど威力が大きくなる。ただし、マリアが同行している間はマリアに当たる可能性があるので使わないほうがいい。



←『ショットガン』のほかに、ぬいぐるみを調べると『曲がった針』も入手できる。そのあとに男性用ロッカールームへと進もう。

5 ホワイトボードをチェック

『診察室の鍵』を入手したら、階段Aに戻って1Fの診察室へと進む。診察室から隣の医師控え室に移動し、壁にあるホワイトボードを調べるとNORMAL以下なら4桁の数字がわかる。これは3Fの扉を開けるために必要な数字で、アイテム画面のMemoを開けるといつでも確認ができる。また『ショットガンの弾』もあるので、忘れずに入手してから事務室でセーブしよう。ここからは、バブルヘッドナースのいる3Fの病室を探索することになる。



←NORMALでプレイしていると"7335"の数字が表示される。この番号を3F扉の開錠装置に入力すれば病室へと進める。



9 マリアと別れることに

3F病室の廊下に3体の敵がいるので、奥へと進む前にS03病室に入り、マリアと別行動になるイベントを発生させる。またベッド脇の棚からは『屋上の鍵』が入手できる。さらにS11にはセーブがあるので、廊下の敵を倒しながら奥へと進んで行こう。



←『屋上の鍵』を入手したら、マリアを病室に残して探索を再開する。これでマリアの動きを気にしながら戦わないですむ。

10 再び三角頭が登場

階段Aを上がっていくと屋上への扉があるので、『屋上の鍵』で扉を開けよう。屋上には雨風にさらさされてぼろぼろになった日記が落ちている。これを調べてから扉へ戻ると、向こう側で誰かが押さえているため扉を開くことができない。そして管理室側の金網へと移動すると三角頭が不意に現れ、金網から3F特別治療室に突き落とされることになる。



←日記は病院に入院していた患者のもの。ほかに何もないので、そのまま金網へと移動して、イベントを発生させる。



↑金網へ移動してから戻ろうとすると、三角頭が出現してデモシーンで3F特別治療室に落とされる。目を覚ますと体力が減少している状態なので、携帯用救急キットなどで回復しておこう。

12 4つの鍵を開ける

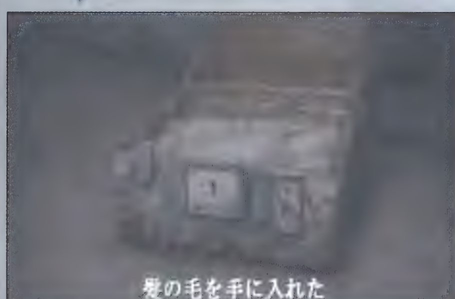
特別治療室では左から2番めの部屋に入ることができ、壁を調べると汚い血文字で書かれた4桁の番号がわかる。またマリアと別れたS03病室では、すでにマリアの姿がなく見つけることはできない。

4つの鍵が掛けられた箱がS14病室にあるので廊下を突き進んで中に入ろう。箱自体には『紫牝牛の鍵』、巻きついた鎖には『《ラピスの眼》の鍵』、そして右手の押しボタンの錠には2F処置室で見つけたカーボン紙の番号、左手のシリンダー錠には3F特別治療室の壁に書かれた番号を使えば箱が開く。



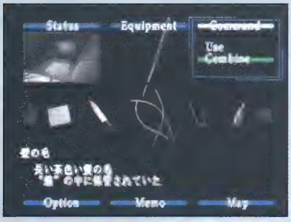
『髪の毛』入手

箱の鍵をすべて解除して開けると、中には数本の『髪の毛』が入っている。ここからシャワー室に向かうが、敵が復活している可能性もある。

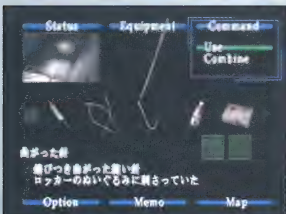


13 アイテムを組みあわせる

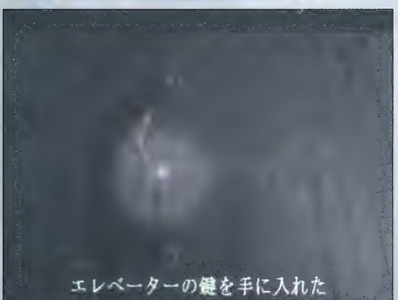
3Fシャワー室に入ると床の排水口が調べられ、中に何かが引っかかっていることがわかる。この何かを引きあげるためには、2F女性用ロッカールームで入手した『曲がった針』と、S14病室で入手した『髪の毛』を組みあわせて釣針を作ることが必要になる。アイテムの組み合わせは今後の探索でも出てくるので、下に掲載した操作方法をしっかりと把握して、スムーズに新たなアイテムを入手していこう。



←アイテムを1つ選び、Combineを選択する。このあと×ボタンを押すと右下のウィンドウにアイテムが残る。



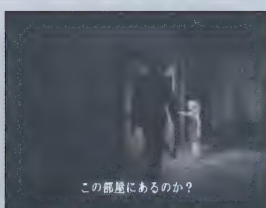
←さらにもう1つのアイテムを選んでUseで使えば、ふたつのアイテムを組みあわることができるのだ。



←排水口に引っかかっていたのは『エレベーターの鍵』。階段Bに隣接したエレベーターを2Fか3Fどちらでも動かすことができる。

15 ローラを発見するが……

C2病室に入るとローラが現れてイベントに突入にするが、ここからフレッシュリップとの戦闘までは一直線。C3病室で2つのアイテムを入手したら、1Fの事務室でセーブをしておこう。



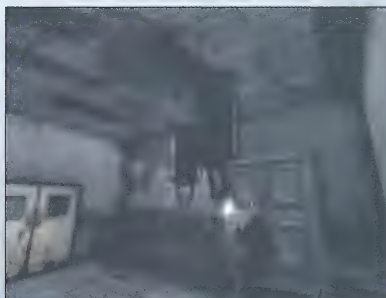
↑ローラをC2病室から連れ出すと、メアリーの手紙を忘れたと言う。これを探すために処置室へ進み閉じ込められる。

16 3体のフレッシュリップとの戦闘

処置室では天井からぶら下がる怪物のフレッシュリップが、3体登場して襲いかかってくる。フレッシュリップは下に降りずに天井から下がったままの状態で移動し、ジェイムスに近づくと首つかみ攻撃やキック攻撃をしてくる。常に動きまわりながら距離を離し、射程内にいる敵から攻撃を加えていこう。武器は『ハンドガン』より『ショットガン』の方が大きなダメージを与えるが、最大装填数が6発なので残弾数に注意が必要。全弾撃ったあとに行なう戦闘画面でのリロードをすると、動きに隙が出来て攻撃を受ける可能性が大きくなってしまうのだ。



←首つかみ攻撃を受けたら、方向キーを細かく動かすか、ボタン連打で脱出する。つかまれているとダメージが蓄積されていく。



→ショットガンを撃って硬直が解けたら、周囲に敵がいない場所へ移動する。そして近づいてきたら、攻撃してまた移動。

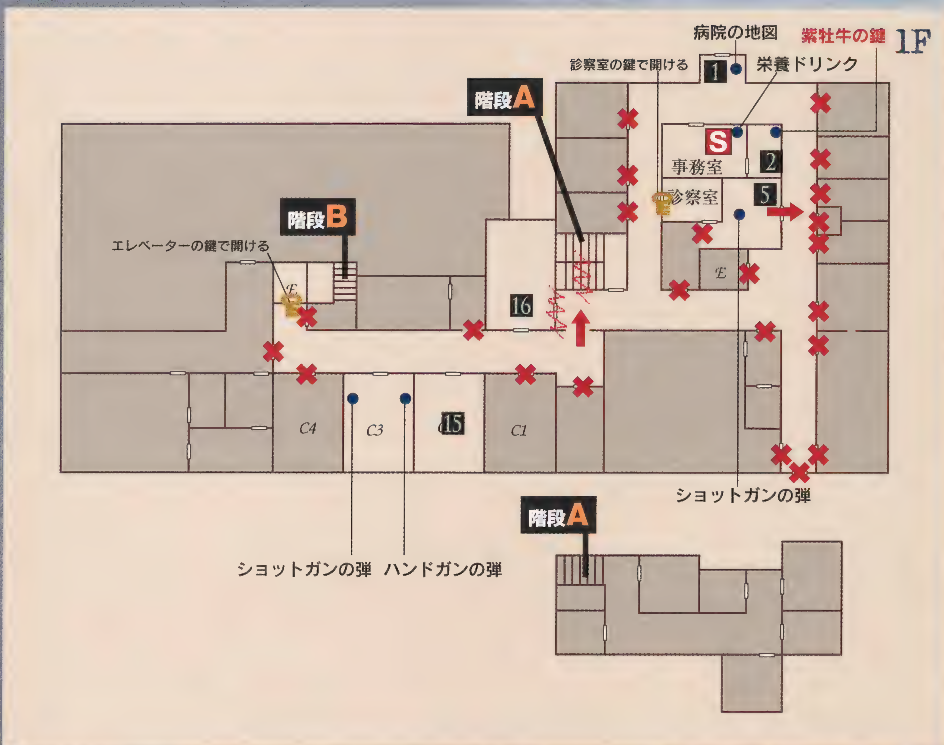


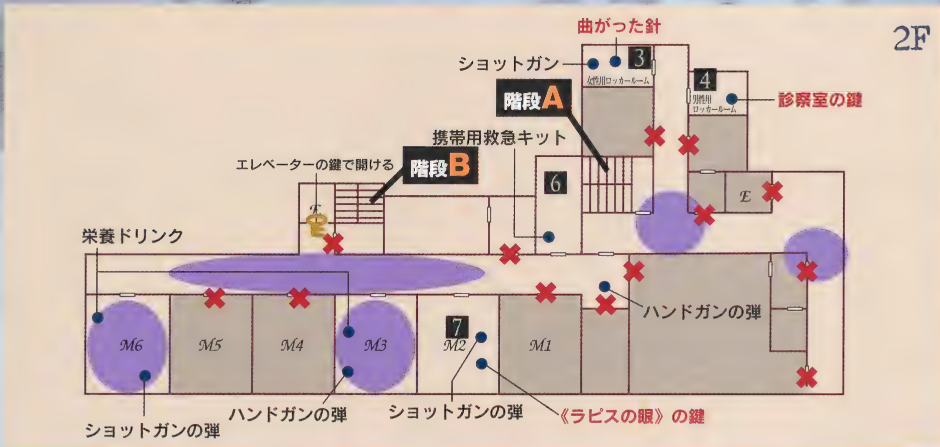
↑常に動きまわりながら攻撃するので、ダメージを受けているフレッシュリップを判断するのは難しい。とにかく近づくヤツから攻撃して敵の数を減らし、3体とも倒して戦闘を終了させよう。

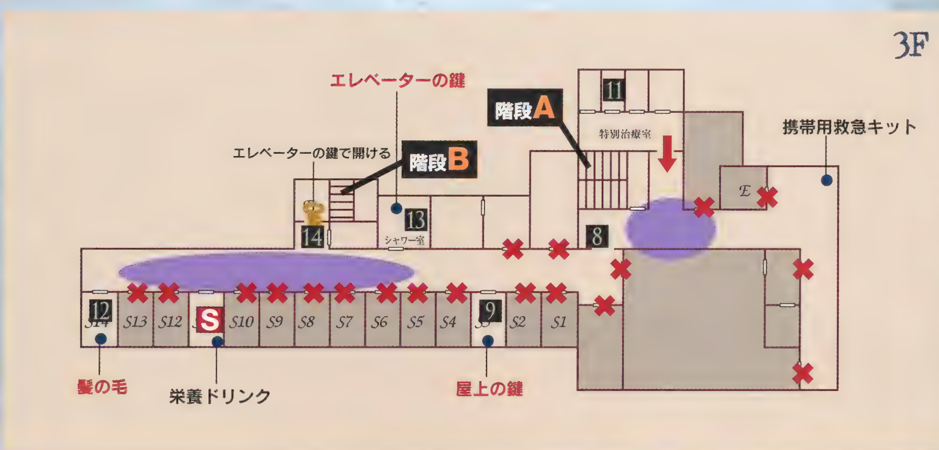
BROOKHAVEN HOSPITAL MAP

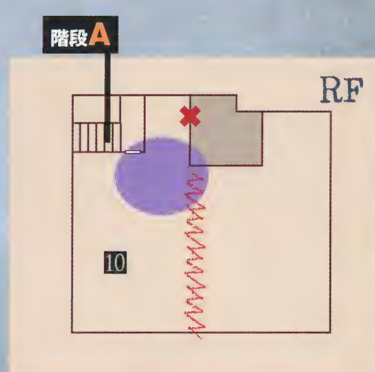
病院(表)編マップ

- S =セーブポイント
- =行き止まり
- ● =アイテム位置
- 1 =P56のチャートにリンク
- =イベントの鍵で開ける扉
- ✖ =開かない扉
- ↑ =鍵無しで一方から開ける扉
- =敵エリア



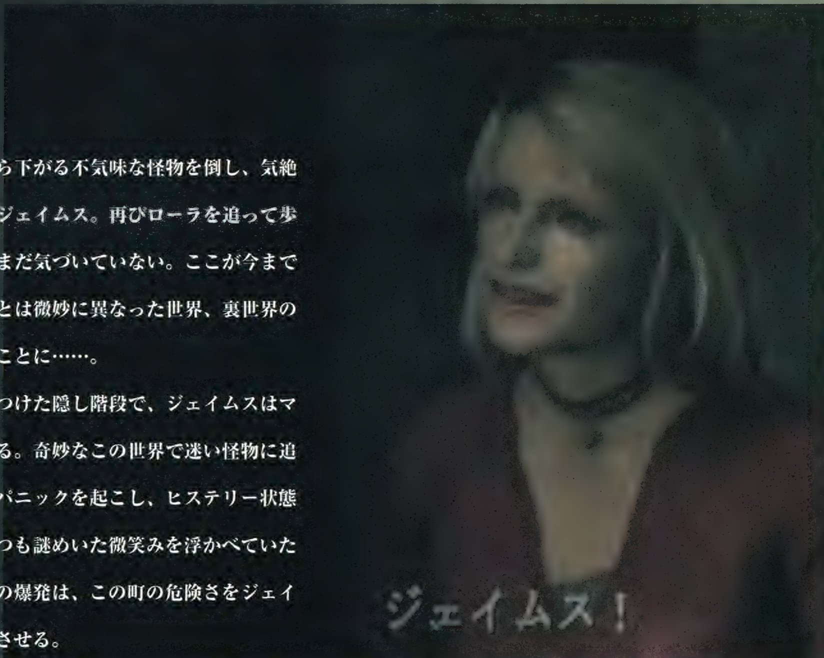

2F
曲がった針
ショットガン
3
4
階段A
診察室の鍵
携帯用救急キット
エレベーターの鍵で開ける
階段B
6
栄養ドリンク
E
ハンドガンの弾
7
M6
M5
M4
M3
M2
M1
ハンドガンの弾
ショットガンの弾
《ラピスの眼》の鍵
ショットガンの弾


3F
エレベーターの鍵
階段A
11
特別治療室
携帯用救急キット
エレベーターの鍵で開ける
階段B
13
シャワー室
E
14
8
12
S13
S12
S
S10
S9
S8
S7
S6
S5
S4
9
S2
S1
髪の毛
栄養ドリンク
屋上の鍵


階段A
RF
10

Brookhave

病院（裏）編

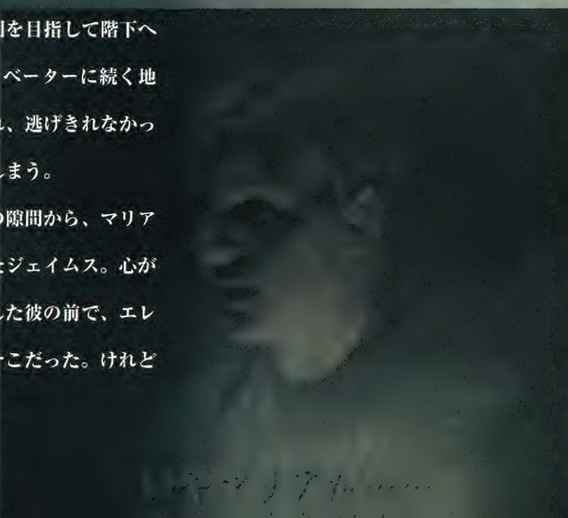


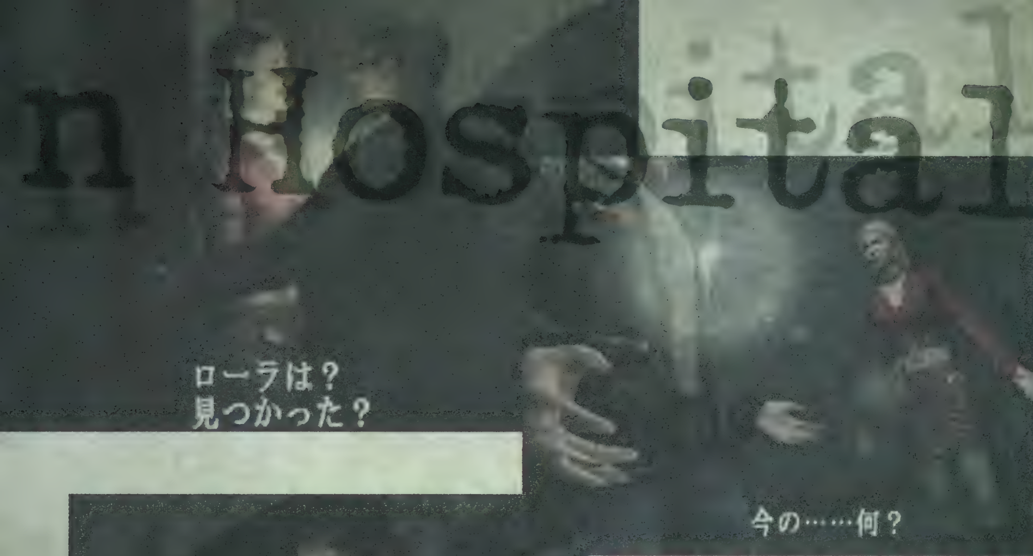
天井からぶら下がる不気味な怪物を倒し、気絶してしまったジェイムス。再びローラを追って歩き出す彼は、まだ気づいていない。ここが今まで彼がいた病院とは微妙に異なった世界、裏世界の病院だということに……。

探索中に見つけた隠し階段で、ジェイムスはマリアと再会する。奇妙なこの世界で迷い怪物に追われた彼女はパニックを起こし、ヒステリー状態にあった。いつも謎めいた微笑みを浮かべていたマリアの感情の爆発は、この町の危険さをジェイムスに再認識させる。

落ち着いたマリアとの探索は順調に進み、閉ざされた階段の扉が開いた。玄関を目指して階下へと降りていく2人。しかしエレベーターに続く地下通路で三角頭に追いかけられ、逃げきれなかったマリアは無残にも殺されてしまう。

閉まりかけたエレベーターの隙間から、マリアの最後を見ているしかなかったジェイムス。心がちぎれそうな悔恨に呆然とした彼の前で、エレベーターが開く。玄関はすぐそこだった。けれど……マリアはもういない。




n Hospital
ローラは？
見つかった？
今の……何？


何これ？
かわいくない


くそっ　開け！

Brookhaven Hospital（裏）
イベントチャート

1 高い壁に囲まれた中庭からスタート

2 エレベーターで2Fへ進み、M6病室の壁の崩れた部分から『乾電池』と『地下倉庫の鍵』を入手

3 エレベータで3Fに上がり、A階段で地下倉庫へと進んでいく。赤い手形の付いた棚を押して、隠し階段を見つける

4 マリアと再会し、隠し階段を降りた小部屋で『銅の指輪』を入手

5 エレベーターに乗るとクイズ番組が聞こえ、3F倉庫に賞品の箱が現われる

6 2Fデイルームに置かれた冷蔵庫をマリアと2人で開けて『鉛の指輪』を入手

7 3Fエレベーター横の階段の扉で、『銅の指輪』と『鉛の指輪』を使って扉を開ける

8 階段Bを降りると存在しないはずの地下廊下に出る。奥へと進むと三角頭が追いかけてくるので、奥のエレベーターへと逃げこむ

9 1F院長室で地図をチェックし、『病院玄関の鍵』を入手

10 病院玄関を開けて町に出る

夜の町編チャート(P71)へ

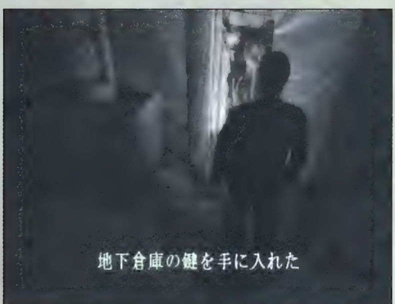
開発スタッフに聞く『サイレントヒル2』の世界

Q 三角頭は、なぜほかのクリーチャーを攻撃するのか？また三角頭は何の象徴として表現されているのか？

A クリーチャーが皆、ジェイムスにのみ敵対意識がある設定ではなく、もっと広い範囲での存在（ジェイムスにとって、今そこに存在する異形の何か）で位置付けしようとしました。だからクリーチャー同士が争うのも当然なのです。彼らもお互いを仲間と思っていない訳ですから。それから、三角頭の存在については刑務所にヒントが散りばめられてます。処刑に関係する位置にいたことは確かですね。彼は絶対的な悪ではなく、彼なりの正論が存在するうえで、あのような行為をしています。頭があのようなデザインなのも彼なりの正義を表現するうえで、あの形が適当であると判断したためです。また、個人が特定されない（顔が解らない）という意味でも非常に都合のよい形でした。本来の重大な設定は、本編をクリアする頃には、なんとなく気付くでしょう。

2 病院の様子が変貌する

病院(裏)編では開けられる扉の位置やアイテム配置、敵配置などがすべて一新されている。まずは1FC1病室とC2病室にあるアイテムを回収する。その後、B階段横のエレベーターで2Fに上がり、M6病室で『乾電池』と『地下倉庫の鍵』を入手しよう。部屋や通路にはバブルヘッドナースがいるので、弾薬を温存するならガード後に『鉄パイプ』で反撃。一気に倒すのなら『ハンドガン』で撃ってとどめ攻撃をしよう。



←壁の穴を調べると2つのアイテムが入手できる。またベッドの上には指輪の在処を示す、謎のメモがヒントとして置かれている。

2体の敵と戦う場合は

病院(裏)では2体の敵が同時に襲ってくる場所がある。そのためモタモタしているとダメージを受けてしまうので、『ハンドガン』の連射で攻撃してピンチを脱出する。また『ショットガン』なら一撃で敵をダウンさせられるが、次の弾を撃つまでの硬直時間が長い。その間に攻撃を受けないように注意しよう。



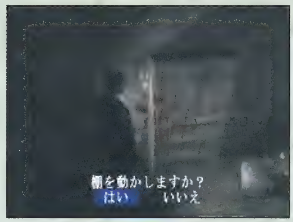
←M4病室は狭い空間に2体出現するため、危険度が高い。1体をダウンさせたら方向キーを押して、次の1体に照準を変更する。



←エレベーターで3Fに進むと、左右に敵が潜んでいる。前に出ると挟まれるので、その位置から攻撃した方が安全に倒せる。

3 4 マリアと再会する

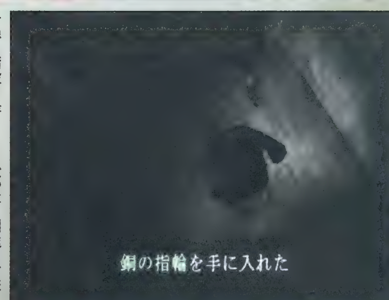
3Fから階段Aへと進み、地下倉庫の扉を鍵で開けて中に入る。赤い手形の付いた棚があるので、これを横にスライドさせて、隠し階段を出現させよう。隠し階段を降りようとすると、マリアが登場して再び同行することになる。ここからは、マリアの位置に注意して襲いかかる敵と戦っていこう。隠し階段の下では『銅の指輪』を入手する。階段Aの踊り場にセーブポイントがあるので、ここでセーブをするといい。



←手形の付いた棚を調べると、棚を動かすことができる。これで棚の背後に隠されていた、隠し階段を発見できるのだ。



←隠し階段を降りようとするとマリアが登場する。そして、鬼気迫る顔でジェイムスを責め、ローラを探すことを求める。



→隠し階段を降りると小部屋に到達し、床に転がった『銅の指輪』を入手できる。マリアが同行する危険な探索がここから再開される。



5 クイズに答えてアイテムGET

マリアと一緒にエレベーターに乗ると、突然クイズ番組が聞こえて、下に掲載した3つの問題が出題される。クイズを聞いたあとに3Fの倉庫に進めば景品の箱が出現しているので、蓋部分についたボタンに正解を入力しよう。『ショットガンの弾』×5と『アンプル』×2が入手できる。



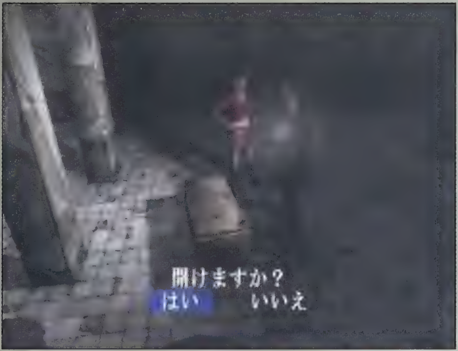
←箱の蓋部分にボタンがあるので、解答の番号を順に入力して貴重なアイテムを入手する。



→もし間違えて入力すると、上空から毒霧が降りそそいでダメージを受ける。さらに二度と開けることができなくなる。

6 『鉛の指輪』を入手する

クイズの景品を入手したら、再びエレベーターに戻って2Fのデイルームを目指す。ここには床に冷蔵庫が転がっていて、マリアが同行していると協力して開けることができる。また、デイルームはマリアがいない前半でも入って冷蔵庫を調べられるのだが、ジェイムス1人では開けられないというイベントデモが発生するだけ。冷蔵庫を開けると『鉛の指輪』が入手でき、これで指輪が2つ揃ったことになる。



↑デイルームには敵がいないので、安心してマリアと一緒に冷蔵庫を開けられる。ほかには何もなく、先へと進むこともできないので、再びエレベーターに戻って3Fへと進んで行こう。

エレベーターで聞く謎のクイズ

Trick or Treat

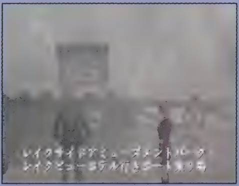
クイズで出題される問題は、これまで探索してきたマップ内にヒントが散りばめられている。ここでは、解答を導くためのヒントがある場所を写真で掲載する。解答を入力するときは間違えるとやり直せないので、直前にセーブして確実にアイテムを入手しよう。

Q1 この町にある遊園地の名前は?

1 ファンタジー・ランド

2 サイレントヒル・アミューズメントパーク

3 レイクサイド・アミューズメントパーク



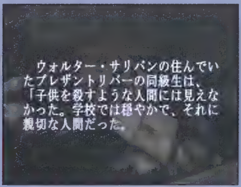
↑資料館の横にあるボート乗り場の看板に名前が記されている。

Q2 兄妹殺人の犯人の名前は?

1 ウォルター・サリバン

2 スコット・フェアバンクス

3 エリック・ゲイン



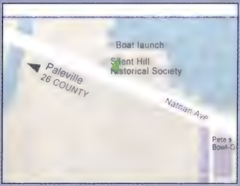
↑アパートのゴミ取り出し口に、犯人の名前が書いてある記事がある。

Q3 サウス・ヴェイル地区からペイル・ヴィル地区に抜ける道の名前は?

1 バックマン・ロード

2 レンデル・ストリート

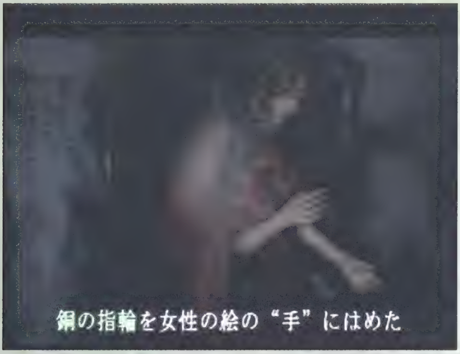
3 ネイサン・アベニュー



↑道の解答は、通りの名前がマップに書いてあるのですぐにわかる。

7 2つの指輪をはめる

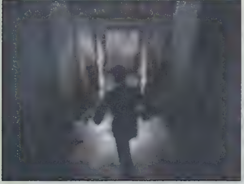
3階の階段Bの扉は鍵がかかっていて、表面には女性の絵が描かれている。しかし、扉を調べると両腕だけが立体でできていることがわかるはずだ。扉の前でこれまでに入手した『銅の指輪』と『鉛の指輪』を使うと、両腕の指に指輪がはまって閉じられた扉が解放される。ここから地下へと降りるのだが、踊り場に落ちているノートを忘れずにチェックしておこう。



↑『銅の指輪』は隠し階段の地下倉庫、『鉛の指輪』は2Fデイルームの冷蔵庫から入手できる。扉を開けると3フロア分の階段と、さらに存在しないはずの地下廊下に続く階段を降りることになる。

8 エレベーターへ急げ

地下廊下のマップは表示されないので、P．68～69の攻略マップを参考に進んでいこう。廊下を移動していると、背後から三角頭が追いかけてくる。そのまま奥へと廊下を逃げ続け、エレベーターに到達すればデモシーンに突入して三角頭から逃げられる。



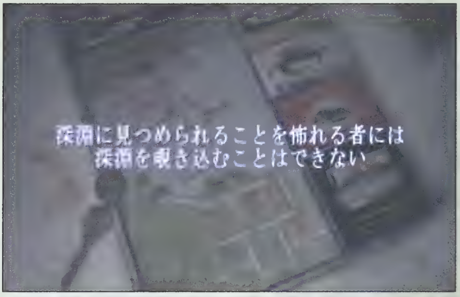
←廊下の距離はそれほど長くないので、走り続けてエレベーターへと急ごう。



→立ちどまって攻撃することも可能だが、三角頭は槍でジェイムスとマリアを攻撃してくる。どちらが死んでもGAME　OVER。

9 謎の指示は誰が書いた……

エレベーターは事務室がある1Fのフロアに移動すると、動かなくなってしまう。ここまで進むとほかのフロアには戻れないのでアイテムの取り忘れがないように注意しよう。敵の姿はないので、唯一入れる院長室へと進んでいく。院長室の机の上には地図と鍵が置かれていて、地図にはこれからの指示が書かれている。地図を調べると『病院玄関の鍵』が入手できるので、玄関脇のセーブポイントでセーブを行ない、玄関の扉を開けて町の西側へと出て行こう。



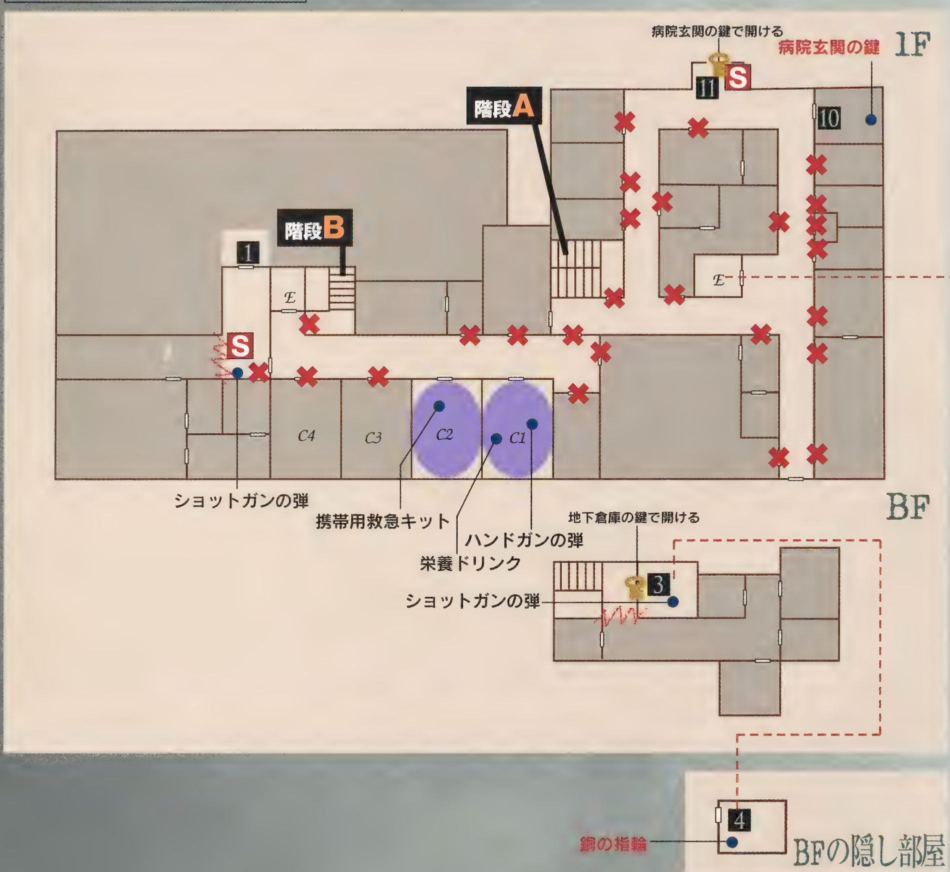
↑地図を調べると「地図に従え、そこに手紙とスパナがある」と書かれている。『病院玄関の鍵』を入手すると、病院を出ていくローラのデモシーンが挿入されるので、そのあと玄関へと進もう。

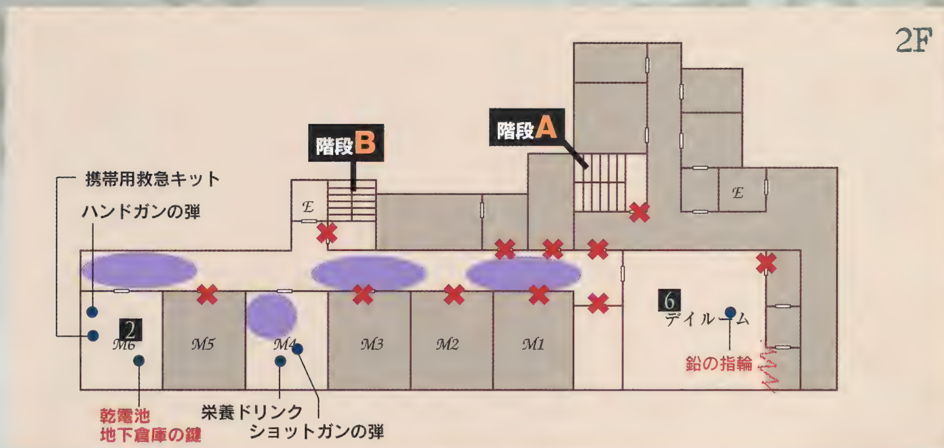


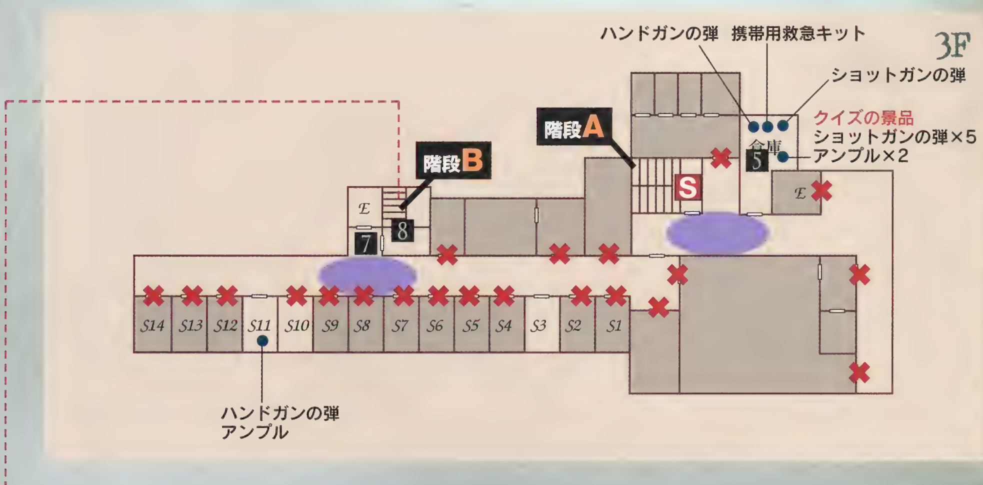
BROOKHABEN HOSPITAL MAP

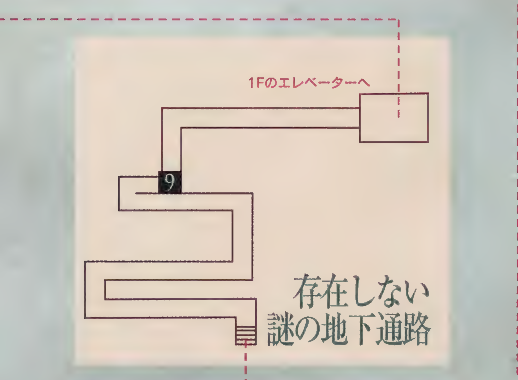
病院（裏）編マップ

S =セーブポイント
=行き止まり
● =アイテム位置
1 =P64のチャートにリンク
=イベントの鍵で開ける扉
=開かない扉
=鍵無しで一方から開ける扉
=敵エリア




2F
階段B
階段A
携帯用救急キット
ハンドガンの弾
E
E
2
M6
M5
M4
M3
M2
M1
6
デイルーム
鉛の指輪
乾電池
地下倉庫の鍵
栄養ドリンク
ショットガンの弾


3F
ハンドガンの弾
携帯用救急キット
ショットガンの弾
クイズの景品
ショットガンの弾×5
アンプル×2
階段A
階段B
倉庫
5
S
E
E
7
8
S14
S13
S12
S11
S10
S9
S8
S7
S6
S5
S4
S3
S2
S1
ハンドガンの弾
アンプル


1Fのエレベーターへ
9
存在しない
謎の地下通路


RF
階段A

Town at night

夜の町編

“病院を出ていくローラを見た。けれどまた、逃げられてしまった。短い間だけれど傍らにいたマリアは殺されてしまった。助けられなかった……”

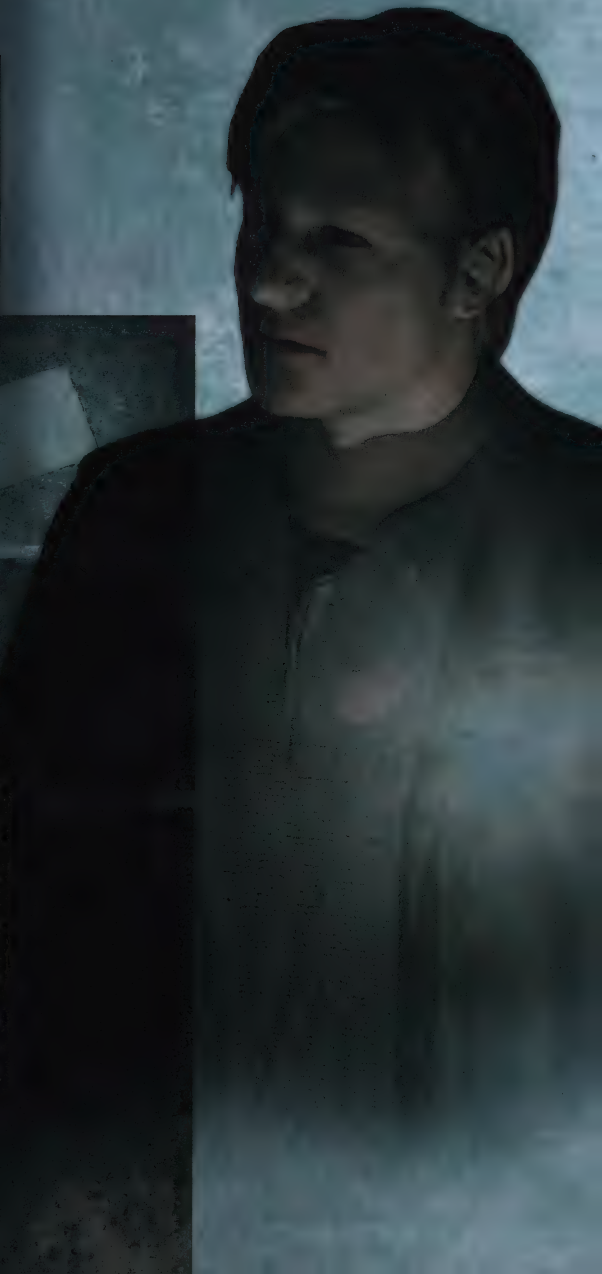
心が凍りつくような絶望感に立ちつくすジェイムス。もう彼に残っているものは、ここで待っているといったメアリーの言葉だけだ。それだけを支えに、ジェイムスは再びよろよろと歩きだす。

町はもう夜だった。不気味な怪物があふれる、サイレントヒルの西側。ほとんどの手がかりがと切れてしまった今となっては、病院の院長室にあったメモだけが最後の頼みの綱である。

『指示に従え』

誰からのメッセージかはわからないが、その強い口調は、気力だけで動いているジェイムスを支配するに十分だった。指示された場所でスパナを手に入れ、公園の女神像の後ろから金属製の箱を掘りだす。誰がしたのか、まるで不吉な物を封じこめるように厳重にボルト止めされた箱。そのボルトをスパナで外し、蓋を開ける。中から出てきたのは、古びた青銅製の鍵だった。

閉ざされた、資料館の鍵である……。



Town at night Chart

イベントチャート

1 病院を出ると、ジェイムスがマリアを守れなかったことを悔やむ

2 町の東に位置するLindsey st.の民家で『スパナ』を入手して、横に置かれた手紙をチェックする

3 公園に置かれた祈る聖女の彫像の後ろを調べ、出現した金属製の箱を『スパナ』で開けて『青銅製の古い鍵』を入手

4 サイレントヒル歴史資料館の入口を『青銅製の古い鍵』で開けて中に入る

妄想世界編チャート(P76)へ

1 新たな道でマップを進む

病院を出ると外は夜になっていて、バブルヘッドナースが多数徘徊している。またMunson St.は分断されているが、町の西と東をつなぐSaul St.とKatz St.が通れるようになっている。まずはSaul St.へと進んでいくが、トンネルの中には新たな怪物のアームが出現するので急いで駆けぬけよう。



←Saul St.に進むまでには、数々のアイテムが入手できる。扉を開けて東にあるキャンピンカーのセーブポイントを目指そう。



←トンネル内の足下を、金網越しにマンダリンが移動している。立ち止まっていると触手で攻撃されるので、一気に走り抜けること。

2 『スパナ』を入手する

町の東側に入ったら、地図に書きこまれた民家へと移動するが、この通りには数多くの民家が並んでいる。そこでSanders St.から十字路に入り、画面が切り替わった民家の玄関に上がって『スパナ』を入手しよう。また横にある手紙を読むと次は公園を指示される。Katz St.を西に移動していくと、公園のある西側マップに進むことができる。



←町中にいるバブルヘッドナースやマネキンが襲いかかってくる。戦いは必要最低限にしたほうがいい。



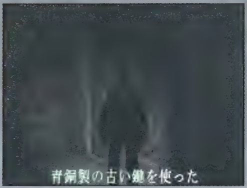
→『スパナ』は民家の玄関にある。ジェイムスの視線を追って、民家の周囲をくまなく探してみよう。

3 4 聖女の彫像に隠された鍵

公園のある町西側に到着したら、公園に置かれた祈る聖女の彫像の背後を調べよう。すると穴を掘ることができて、これで金属製の箱を出現させられる。この箱はボルトで止められているため、『スパナ』を使用して箱を開けて『青銅製の古い鍵』を入手する。次の目的地はNathan Ave.の先にある資料館。



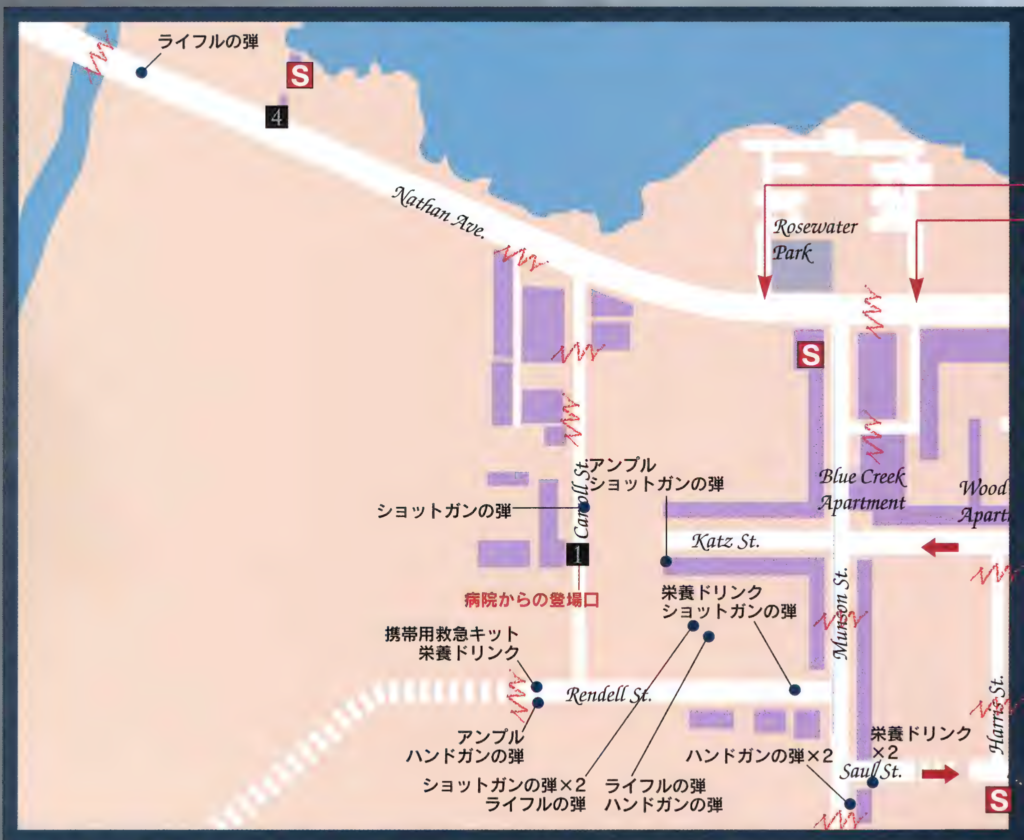
←彫像の背後には、穴を掘って再度埋めたような跡がある。調べて掘りかえせば、金属製の箱が出現する。



→資料館に入って奥へと進むと、もう町には戻れない。町の東と西に数多くのアイテムがあるので、すべて回収しておこう。

TOWN AT NIGHT MAP

夜の町編マップ



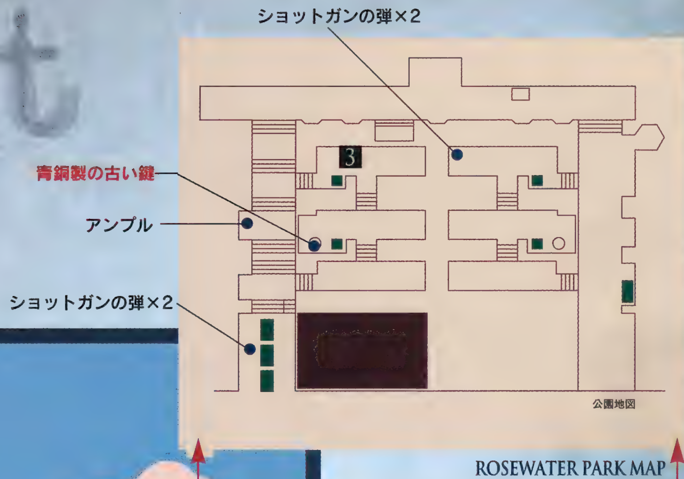
S =セーブポイント

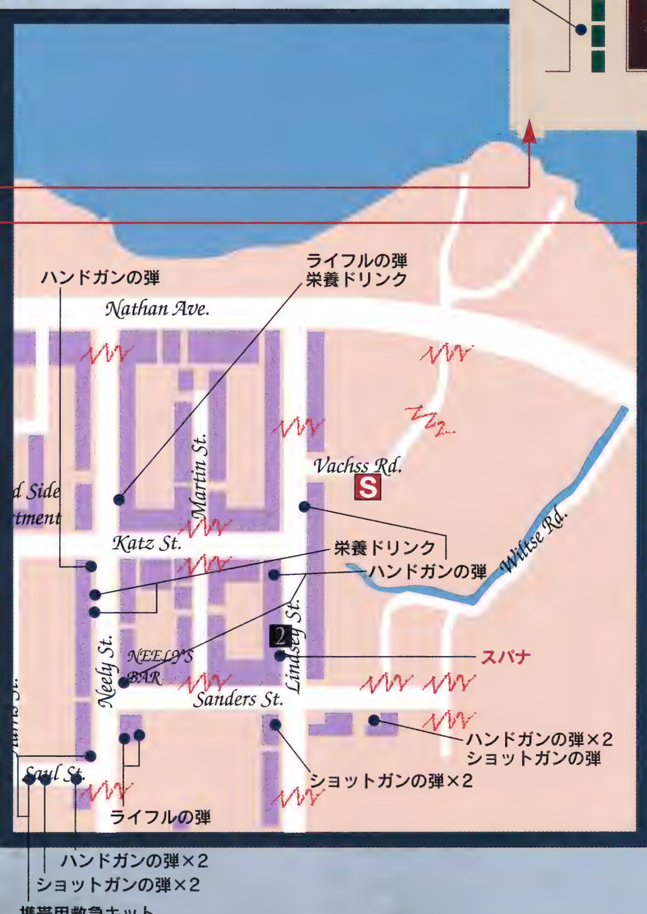
=行き止まり

● =アイテム位置

1 =P71のチャートにリンク

=鍵無しで一方から開ける扉


ショットガンの弾×2
3
青銅製の古い鍵
アンプル
ショットガンの弾×2
公園地図
ROSEWATER PARK MAP


ハンドガンの弾
ライフルの弾
栄養ドリンク
Nathan Ave.
Martin St.
Vachss Rd.
S
Katz St.
栄養ドリンク
ハンドガンの弾
Wiltse Rd.
2
Lindsey St.
スパナ
Neely St.
NEELY'S BAR
Sanders St.
ハンドガンの弾×2
ショットガンの弾
ショットガンの弾×2
Saul St.
ライフルの弾
ハンドガンの弾×2
ショットガンの弾×2
携帯用救急キット

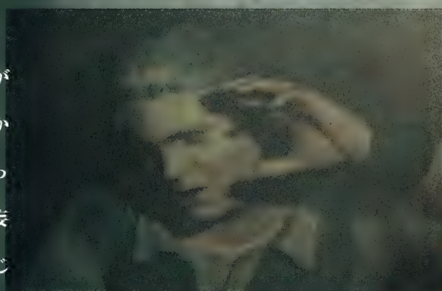
Phantasm

妄想世界（資料館階層・刑務所・迷宮）編

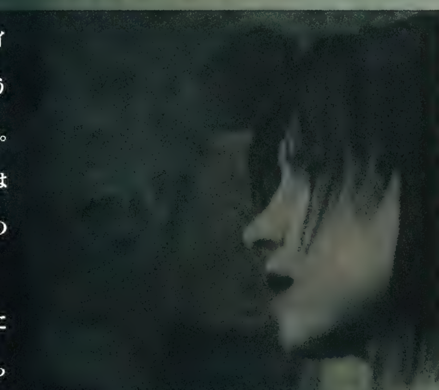


荒廃した資料館に掛けられた何枚かの絵の中に三角頭の絵があった。霧の中に立つ処刑人。

『これは……あいつだ』

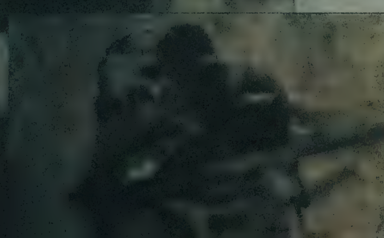


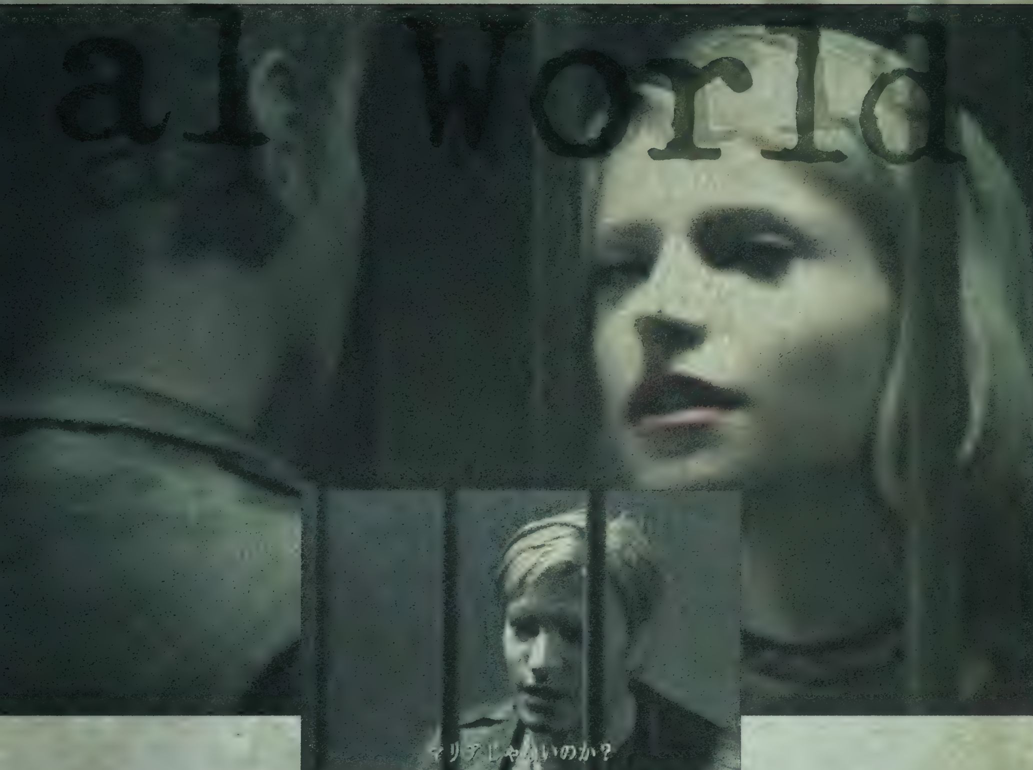
資料館の奥には穴があり、下へ下へと落ちながら進んでいくうちに、ジェイムスはいつの間にか妄想世界へと迷いこんでいく。奇妙に折り重なった階層で構築された、おぞましい世界。そんな妄想の迷宮で、ジェイムスは鉄格子の向こうに閉じ込められた、死んだはずのマリアと出会う。



マリアを助け出すため、再び迷宮に戻るジェイムス。途中怪物に襲われているアンジェラを救うが、怪物を倒したジェイムスを彼女は罵倒する。去っていったアンジェラに心を残しながらも彼はマリアのいた部屋に向かうが、マリアはベットの上で、なぜか再び冷たくなっている。

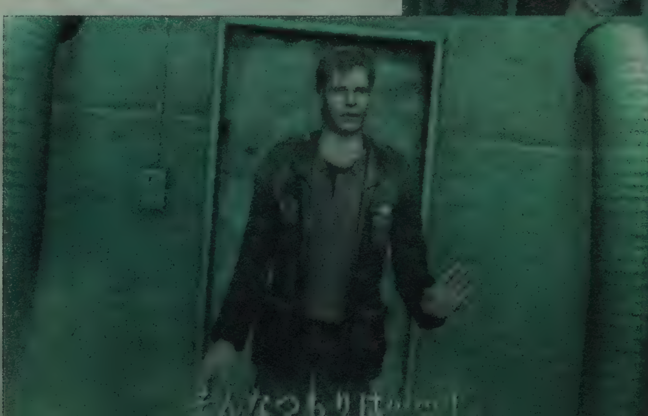
2度もマリアを死なせてしまったジェイムスには、これらすべての奇妙な現象を疑う力さえ残っていない。マリアの亡骸をあとになおも進んで行くジェイムス。そんな彼の行く手に、銃を手に持ったエディーが狂気を宿した瞳で立ちはだかる。




al world
マリアじゃないのか？







Phantasmal World Chart
イベントチャート

1. 資料館で様々な写真をチェックする
2. 第2層の穴部屋を調べて穴に落ちる
3. 第3層の井戸の壁を『鉄パイプ』か『木材』で壊して、扉を出現させて進む
4. 小部屋で『螺旋文字の鍵』を入手するとライトが切れて閉じこめられる。『乾電池』を使ってから、扉の開錠装置に数字を入力して扉を開ける
5. 床の扉を『螺旋文字の鍵』で開けて降りる
6. 刑務所の食堂でエディーと会話後、『飽食豚の銘板』を入手する
7. 廊下で『刑務所の地図』を入手
8. 独房シャワー室で『誘惑する女の銘板』を入手
9. 北個人房で『虐げる者の銘板』を入手
10. 広場で処刑台の台座に3枚の銘板をはめ、入口に出現した『蹄鉄』を入手する
11. 独房で『ろう人形』を入手
12. 面会室のカウンターで『オイルライター』を入手
13. 武器庫で『狩猟用ライフル』を入手
14. 廊下の床にある蓋に『ろう人形』『オイルライター』『蹄鉄』の3つを組み合わせて取っ手を作り、蓋を開けて穴に降りる
15. 刑務所地下の穴に降りる
16. 第5層の穴を降りる
17. 第6層のエレベーターを降りる
18. 迷宮下段の拷問部屋で『大鉈』を入手
19. 迷宮上段のキューブ部屋で顔つき立方体を回転させて、向こう側へ通行できるようにする
20. 迷宮下段の牢獄部屋で、鉄格子越しにマリアと再会する

21 キューブ部屋に戻り、電源ボックスから『ニッパー』を入手

22 迷宮上段の廊下を塞ぐワイヤーを『ニッパー』で切って通行可能にする

23 迷宮上段の小部屋でアブストラクトダディと戦闘し、アンジェラと会話をする

24 死体部屋の冤罪者の謎を解き、『冤罪者の鍵』を入手する

25 『冤罪者の鍵』で手錠を外し、ハンドルを回して扉を開けて迷宮下段へと進む

26 牢獄部屋に進み、マリアの死を確認する

27 迷宮下段の地下墓地で、"ジェイムス・サンダーランド"の墓石の前にある穴を降りる

28 冷凍庫でエディーと戦闘をする

29 船着き場からボートに乗り、ホテルの船着き場を目指す

ホテル（表）編チャート（P86-87）

3 壁を壊して扉を出現させる

妄想世界編では穴を落ちて進んで行くことが多い。それだけに、いったん穴に落ちると前の場所へは戻れないので、アイテムや情報など取り忘れのないようにしよう。井戸の底では周囲を厚い壁が覆っている。しかし、細かく壁を調べていくと、一カ所だけ壊せる場所が見つかるので『鉄パイプ』か『木材』で攻撃する。

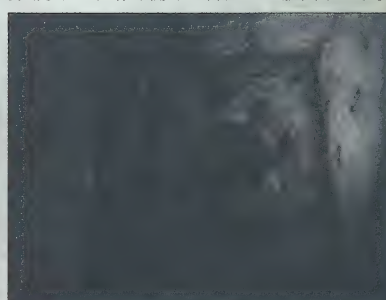


←怪しい場所を『鉄パイプ』などで攻撃すれば、壁が崩れて扉が出現する。銃では壊せないので無駄弾は使わない。

4 素早く番号を入力

井戸の扉を開けると、水が足下まで溜まった回廊に出る。ここではジェイムスの移動スピードが落ちるので、ライイングフィギュアとの戦いは『ハンドガン』を使って倒したた方がいい。狭い小部屋の床には『螺旋文字の鍵』が落ちているが、鍵を拾うとライトの乾電池が切れて真っ暗になり、さらに扉に鍵が掛かってしまう。アイテムの『乾電池』を使えば光が戻るのだが、今度は周囲の壁にクリーパーが密集している状態だ。徐々に体力を奪われるので、素早く扉の横にある開錠装置を調べ、光っているボタンから推測した3桁の番号を入力して、扉を開けて部屋から脱出しよう。

→ライトの光が復活すると、床から壁までクリーパーに囲まれている。ジッとしているとダメージが溜まるのですぐに扉の横を調べる。





←開錠装置は正解の番号が白く輝いているため、この数字を総当たりで押せば扉が開く。

8 2体のライイングフィギュアを倒す

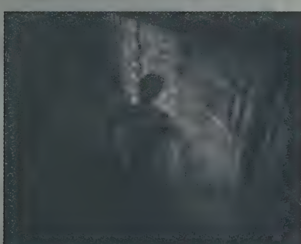
刑務所には数多くのライイングフィギュアがいる。特に『《誘惑する女》の銘板』を入手するためには、特別個人房ブロックのシャワー室へと進まなければいけない。中に入ったら右か左に動き、すばやく『ハンドガン』で倒してから残りと戦う。



←そろそろ弾薬にも余裕があるはずなので、『ハンドガン』をメインの武器にして戦えば素早く倒せる。

9 鉄格子に近づかないこと

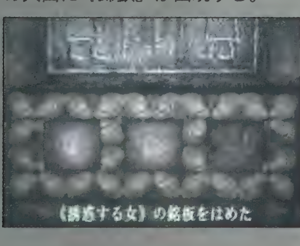
『《虐げる者》の銘板』はマップ上部の独房に置かれているが、扉に鍵がかかっているため独房通路を通って進む。通路には敵が1体いるが、ほかにも牢屋の中に2体いて、鉄格子に近づくと攻撃してくる。左の壁に沿うようにして移動しよう。



←牢屋から出てくることはないが、近づくと毒霧攻撃をしてくる。敵のいる牢屋を攻略マップで確認しよう。

10 3枚の銘板を処刑台にはめる

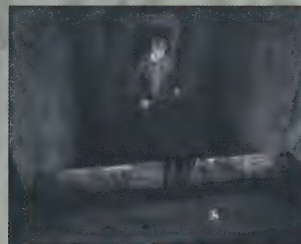
『《飽食豚》の銘板』『《誘惑する女》の銘板』『《虐げる者》の銘板』と、3枚の銘板を刑務所で入手したら、マップ右の広場へと向かおう。広場の中央には処刑台が置かれていて、その台座部分には3つのくぼみがある。このくぼみに3枚の銘板をはめ込むと、広場の入口に『蹄鉄』が出現する。



←とにかく銘板を3枚はめれば『蹄鉄』が出現する。広場にはアイテムもないので、すぐに出口に向かおう。

12 カウンターを回り込む

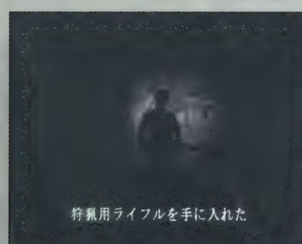
面会室に入るとカウンターに『オイルライター』が置かれているが、カウンターの反対側にあるため手に入れることができない。隣の部屋が通り抜けられるので、扉を出たところにいる敵を素早く倒し、西側の扉から面会室に入って入手しよう。



←『オイルライター』は入手できないが、東側からなら『携帯用救急キット』が手に入る。

13 『狩猟用ライフル』を入手

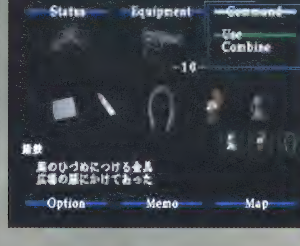
監視員待機所にいる敵を倒したら、奥の武器庫で『狩猟用ライフル』を入手する。さらに2つの部屋には数多くの弾薬や回復アイテムがあるので、すべて回収しておこう。また机の上には雑誌が置かれ、サイレントヒルの湖についての記事が読める。



←『狩猟用ライフル』の最大装填数は4発なので、数多くのリロードが必要になるが、攻撃力は一番高い。

14 3つのアイテムを組みあわせる

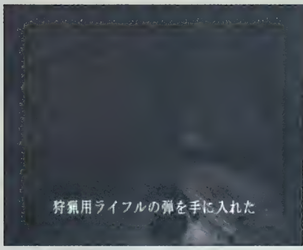
閉ざされた階段の手前の床に、取っ手が壊れている蓋がある。ここで『ろう人形』『オイルライター』『蹄鉄』の3つのアイテムを組みあわせて使えば取っ手が出来上がり、蓋を開けて下に降りることができる。アイテムの取り忘れをチェックしてから進もう。



←コマンドのCombineを使って、3つのアイテムを同時に使えば、『蹄鉄』が取っ手の代わりになる。

17 エレベーター内のアイテムを入手

刑務所を抜けて第6層までくると、エレベーターの扉が開いた状態で止まっている。乗りこむと自動的に降下を始めるので、エレベーター内の四方にあるアイテムを入手しておこう。降下の止まったエレベーターの先は、複雑怪奇な構造を持つ迷宮となっている。



←エレベーター内には3種類の弾薬と『携帯用救急キット』がある。降下の時間は長いので、焦らずとも入手できる。

18 三角頭の『大鉈』を入手

迷宮は数多くの廊下が階段でつながっている、上段と下段の2層構造。またアイテムとしての地図は存在せず、ジェイムスが先へと進むことで地図が書きこまれていく。いくつもの階段が複雑に絡まっているのでマップのつながりを把握し、敵を倒しながら迷わないように進んでいこう。まずは下段にある拷問部屋へと進むが、階段を下りると回廊になっていて、床をマンダリンが周回している。さらに三角頭が隠れているので、三角頭をおびき出しながら背後へと逃げて、拷問部屋に入って『大鉈』を入手しよう。



→回廊には一部が金網でないところがある。ここならマンダリンの攻撃を受けないので、立ち止まって三角頭をおびき出そう。



←拷問部屋の机の上には三角頭の『大鉈』がある。最強の打撃系武器だが、モーションが遅いので、使いどころが難しい。

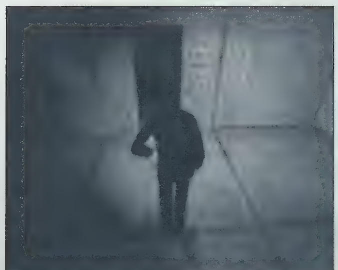
19 顔付きキューブを回せ

2つの部屋がつながったキューブ部屋に進むと、奥には進めないようになっている。ここでは手前の部屋にある顔つきキューブを回すと、奥の部屋も連動して回転する。出口のある壁が正面にくるように、顔つきキューブを回そう。正解は緑か黄色の目の顔が逆さになるように顔付きキューブを回転させればいい。

キューブ部屋を抜けると下段の牢獄部屋に着くが、そこには病院(裏)編で殺されたはずのマリアが鉄格子の向こう側にいる。会話後にキューブ部屋に戻ると、入口の電源ボックスで『ニッパー』が入手できる。

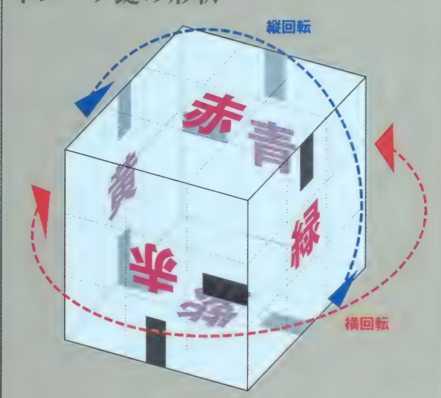
→顔付きキューブを調べると、方向キーでキューブを回転させることができる。上下左右に動かせば、同じ向きに奥の部屋が回転する。





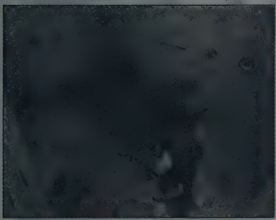
←正解の顔にすると、奥の部屋の正面に階段が出現。これを下りていけば、牢獄部屋で鉄格子越しにマリアと再会できる。

キューブ鍵の形状



23 アブストラクトダディを倒せ

廊下で悲鳴が聞こえ、デモシーンで怪物に襲われるアンジェラの部屋へと進む。怪物はベッドのような形をしたアブストラクトダディで、接近して抱きつき攻撃をしてくる。『ハンドガン』による攻撃は3発め以降が軽減されるので、『ショットガン』か『狩猟用ライフル』に装備を変えてダメージを与えていく。



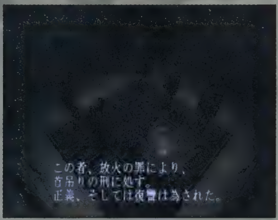
←抱きつき攻撃を受けたら、すぐに振りほどき操作で脱出してダメージを減らす。



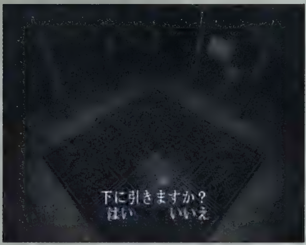
→発射後の硬直が解けたら、部屋を周回するように移動して間合いを離す。あせらず一発ずつ確実にヒットさせて倒そう。

24 『冤罪者の鍵』を入手する

アンジェラとのイベントを終わらせて先に進むと、2つの部屋がある。片方には処刑された6人の罪人がいて、もう片方には6本のロープが下がっている。6人の中には1人だけ冤罪で処刑された人がいるので、その位置にあるロープを引けば、死体のあった場所に『冤罪者の鍵』が出現する。



←罪人を調べると、その罪がわかる。金網にはヒントが貼られている。



→部屋のロープを引けば、もう1つ部屋のの冤罪者を下ろして救うことになる。謎解きの解説は下に掲載しているので参照しよう。

Riddle 絞首刑のリドル

Easy

4人の罪人の中にひとりだけ冤罪者がいる。メモの内容はわかりやすく書かれているので、冤罪者は判断しやすい。

メモ	罪	メモ	罪
彼は罪を犯した 幸せな親子の住む家を灰に だから死ねばいい	放火の罪	彼はどうか？ やはり罪無き者ではない 罪無き者はただ一人だけ	
彼らも罪を犯した 人を騙そうとして語ったり作ったり だからあの報いは当然である	詐欺と偽造の罪	さらわれた子供はどこにもいない その罪の証はどこにもない 処刑された彼は　哀れである	誘拐など起きていないので **冤罪**
彼とて許されてはいけない 私の友の左手　それはもうない だから私は彼の死が悲しくない	傷害の罪	私が言いたいのはそれだけ それは復讐でも正義ではない	

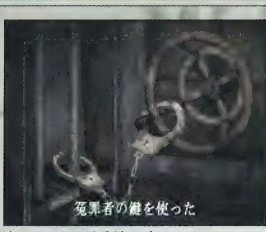
Normal

処刑された罪人が6人に増えて、ヒントも童歌のようになっている。内容は三行詩で構成されているので、ブロックを切り放して考えれば、冤罪者が誰だかわかるだろう。

メモ	罪	メモ	罪
しばりっくび しばりくび 木のえだつるすよ、罪びとを		本ものそっくり、にせ札つくり する紙まちがえ、ばれました けっていゆうざい、こうしゅけい	偽造の罪
三げんとなりの、肉やを殺し 切ってはつめこむ、冷ぞうこ けっていゆうざい、こうしゅけい	殺人の罪	かならず勝てると、賭けごとさそい かけ金大金、持ちにげる けっていゆうざい、こうしゅけい	詐欺の罪
笑がおとおかしで、子どもをさらい トランクつめこみ、売りさばく けっていゆうざい、こうしゅけい	誘拐の罪	火をつけもやした、たてもの三つ しょうこもなんにも、ないけれど ついでにおまけに、こうしゅけい	放火の証拠がないので **冤罪**
ま夜中こっそり、ごっそりうばい ぬすんだお金で、酒をのむ けっていゆうざい、こうしゅけい	窃盗の罪	くびつつーり くびっつり ぶらぶらゆれてる、したいは六つ	

25 手錠を外すと……

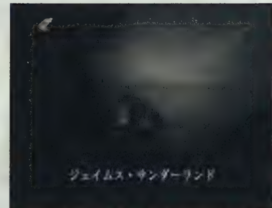
廊下の先にある鉄格子は、ハンドルが手錠で止められている。『冤罪者の鍵』を使うと手錠が外れ、ハンドルを回すイベントが発生。扉を開けて牢獄部屋に着くと、そこにはマリアの死体が。



↑ハンドルが手錠で止められているため、ハンドルを回すことができない。まずは手錠を外すのだ。

27 ジェイムスの墓!?

地下墓地には複数の墓があり、北西の角にはジェイムス・サンダーランドの墓まである。この墓の前にある穴を調べると降りることができるのだが、事前にアイテムを回収してセーブもしておこう。



↑何故かジェイムス本人の墓がある。これを降りると強敵エディーとの戦いになるので、体力を回復させておく。



28 暴走したエディーとの戦い

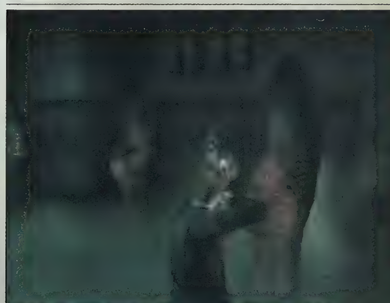
冷凍庫では、小部屋と大部屋でエディーとの戦いが2戦ある。エディーの攻撃は遠距離からの銃と、接近して繰り出すパンチ攻撃の2種類。どちらも攻撃力が高いので、ダメージを受けたら早めに回復させたほうがいいだろう。ジェイムスの『ハンドガン』と『木材』は、ダメージが1／2になるので使わないほうがいい。『大鉈』なら2倍のダメージを与えられるが、ダッシュができずモーションも遅いので、1戦目の狭い部屋でしか使いようがない。『狩猟用ライフル』か『ショットガン』を使って、移動しながら攻撃していこう。

第1戦



←パンチ攻撃はガード可能だが、逃げた方が確実だ。エディーと接近したときに、すばやく『大鉈』に持ちかえて攻撃するのもいい。

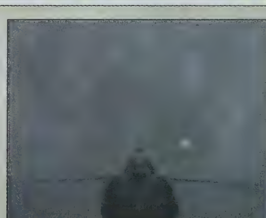
第2戦



←2戦目は大部屋で、移動しながらエディーを探して『狩猟用ライフル』で攻撃する。体力が高いので確実にダメージを与えていこう。

29 ボートでホテルに向かう

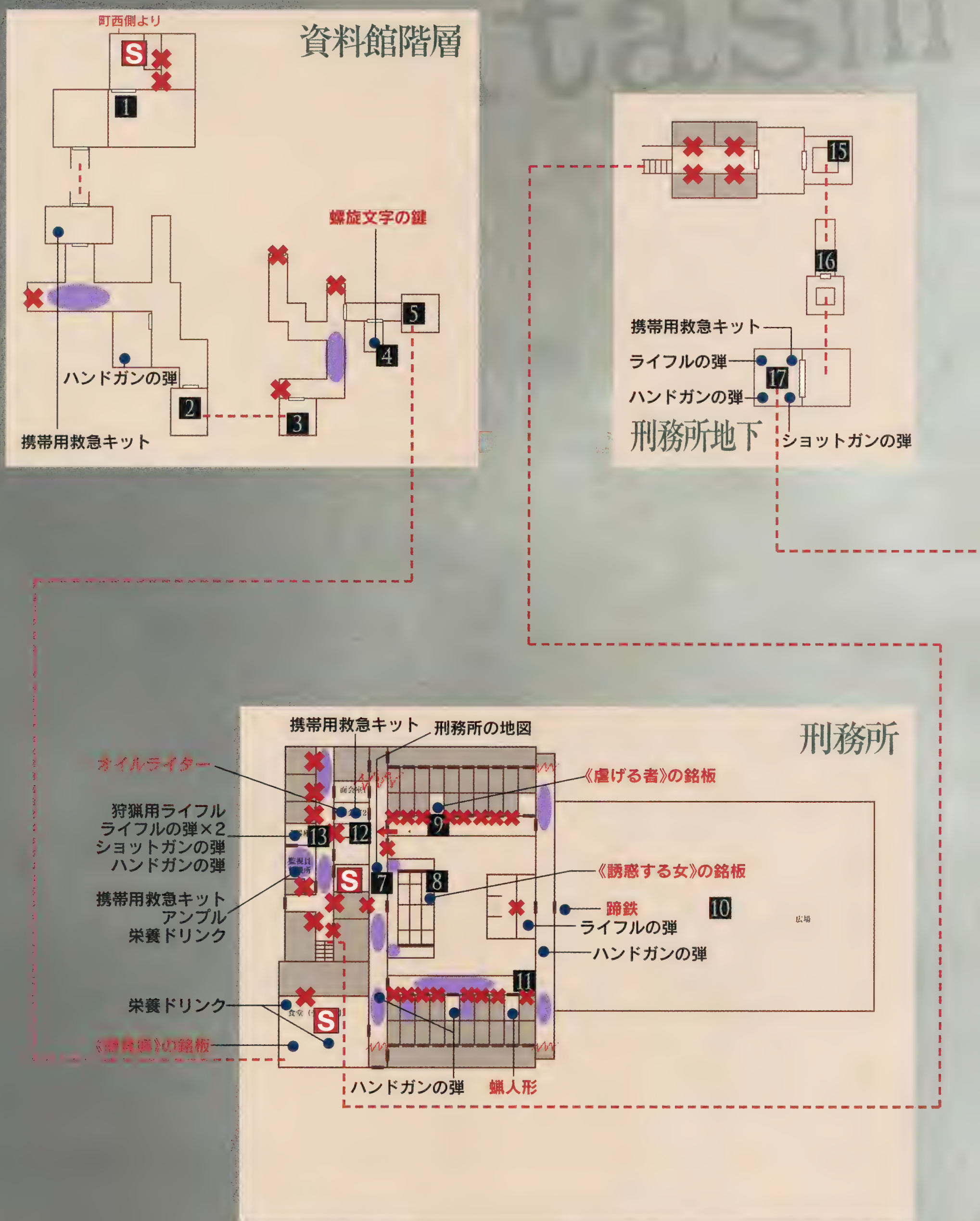
扉を開けると、船着き場に出る。ここからボートに乗って湖を渡ってホテルへと進んで行くが、ボートの操作がモードによって若干違っている。P17に掲載したボートの操作を参照しよう。



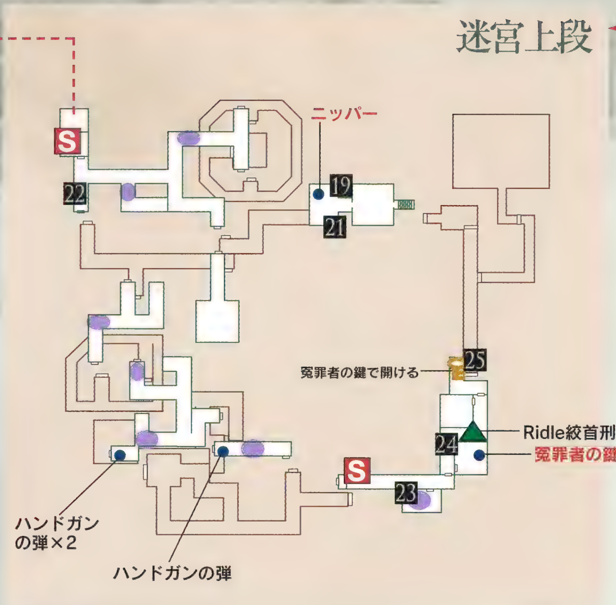
↑ボートに乗ったら右に90度旋回してみよう。霧の向こう側にライトが見えたら、これを目指して進む。

PHANTASMAL WORLD MAP

妄想世界（資料館階層・刑務所・迷宮）編マップ

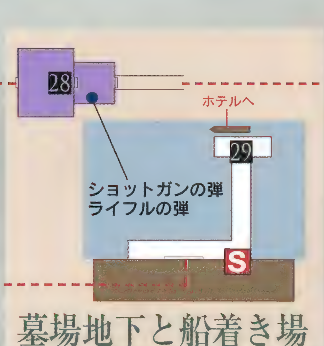


迷宮は上下2階層になっていて、ハシゴは上下同位置に通じている



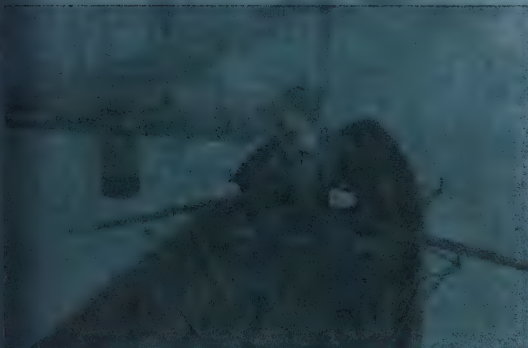
- S =セーブポイント
- =行き止まり
- ● =アイテム位置
- 1 =P76～77のチャートにリンク
- =イベントの鍵で開ける扉
- ✖ =開かない扉
- ↑ =鍵無しで一方から開ける扉
- ▲ =リドル(言葉遊びの謎)
- =敵エリア





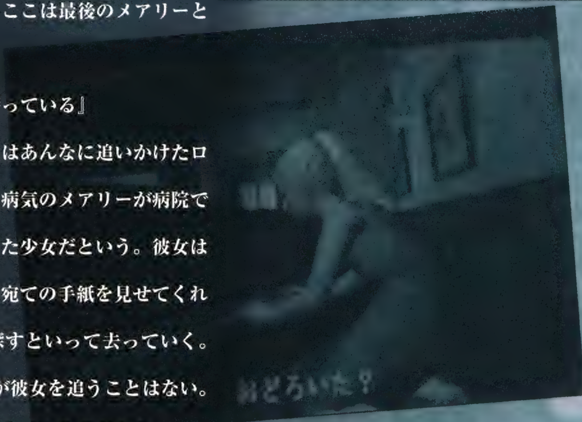
Lake View

ホテル前編



　この町で起こった悲しい出来事で付いたいくつもの心の傷を抱えたまま、ついにレイクビューホテルに立つジェイムス。ここは最後のメアリーとの思い出の場所だ。

『彼女はきっと、私を待っている』



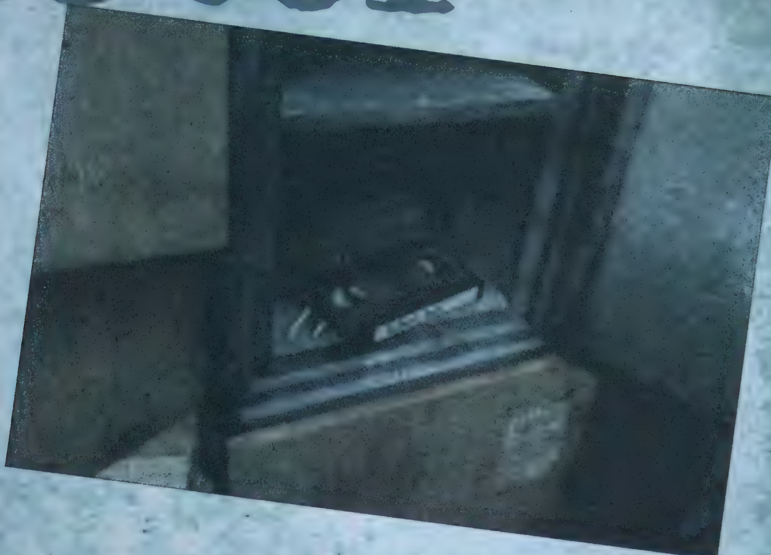
　ホテルのレストランにはあんなに追いかけたローラがいた。ローラは、病気のメアリーが病院で娘のように可愛がっていた少女だという。彼女はメアリーからきたローラ宛ての手紙を見せてくれて、もう一通の手紙を探すといって去っていく。けれどもう、ジェイムスが彼女を追うことはない。彼の求めるメアリーはここにいるのだから。

　ホテルの中での思い出の場所は2人で泊まった312号室、湖の一望できる美しい部屋だった。クロークには312号室の鍵が置いてあり、事務室にビデオテープを預かっているというジェイムス宛てのメモがある。ホテルを探索して3階へ行ける階段の鍵を手に入れたジェイムスは、事務室にあったビデオテープを手に、思い出の部屋312号室に入っていった。

　彼の愛する妻と、再び会うために……。



Hotel





LakeView Hotel Chart（前編）
イベントチャート

1 船着き場からホテルへと進んで行く

2 庭園の噴水で『《人魚姫》のオルゴール』を入手

3 ホテルに入り、左の壁から『ホテルの地図（客用）』を入手する

4 1Fレストランでローラと会話後、テーブルにある『魚の鍵』を入手

5 階段Aで地下へと進み、エレベーター内にある『シンナー』を入手

6 1F受付のキーボックスから『ホテル312号室の鍵』を入手

7 階段AかCで2Fに進み、クロークにあるトランクを『魚の鍵』で開けて、『ホテル204号室の鍵』を入手する

8 204号室の扉を開けて、『従業員用エレベーターの鍵』を入手

9 202号室に入り、ベットの写真にシンナーを使うと文字が読める。トランクの開錠装置をで開けて、『《灰被り姫》のオルゴール』を入手

10 2F従業員用エレベーター脇の棚に荷物を預け、エレベーターで1Fに降りる

11 エレベーターを降りた左の壁で『ホテルの地図（従業員用）』を入手

12 1F常温室で『《白雪姫》のオルゴール』を入手

13 1F事務室の開いた金庫から『ビデオテープ』と『缶切』を入手

14 階段Bを下り、地下のボイラー室で『バーの鍵』を入手

15 バー調理室にある缶詰を『缶切』で開けて、『電球』を入手

16 バーのカウンターに置かれたライトスタンドに『電球』を使ってからバーの扉を開ける

17 階段Aで2F従業員用エレベーターに戻り、預けた荷物を回収する

18 1Fロビーに戻り、中央のオルゴール台に3つのオルゴールを正しく置くと『ホテル階段の鍵』が出現する

19 階段Cを上がり、3Fの手前にある蛇腹状の戸を開ける

20 312号室の扉を開けて中に入り、『ビデオテープ』を使ってビデオを見る

ホテル後編チャート(P93)へ

開発スタッフに聞く『サイレントヒル2』の世界

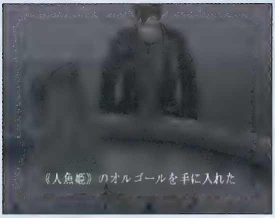
Q **アブストラクトダディ（ここではあえて中ボスとして登場するアブストラクトダディにのみ限定しています）は、なぜベッドのような形をしているのか？**

A これについては本編、特に刑務所にてヒントが隠されています。アンジェラがなぜこの町にやって来たのか、その原因を引き起こすに至ったある事例が、まさに「アブストラクトダディ」のデザインに込められています。アブストラクトダディのディテールを詳しく観察すれば、人間の負の部分に触れるような、ある行為を連想されるでしょう。ここでその原因を断定してしまっては、プレイする際に興味も半減してしまうので、あえて説明はしません。ただ、あのデザインは「ベッド」であることは確かですが……。

2 庭園の噴水をチェックする

ホテルの船着き場にボートが到着したら、そのまま移動してホテルへと進んで行く。ホテル玄関の左右には庭園が広がっていて、船着き場から入って左側の噴水で『《人魚姫》のオルゴール』が入手できる。

ホテルに入ったら左の壁で地図が手に入るが、これは客用のため一部のブロックが記入されていない。ロビーに進んでまずはセーブをしておこう。

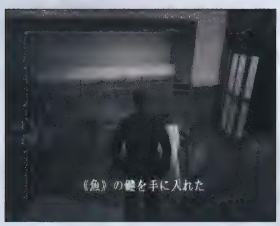


←庭園の噴水は止まっているが、その縁に『《人魚姫》のオルゴール』が置かれているので入手しておく。

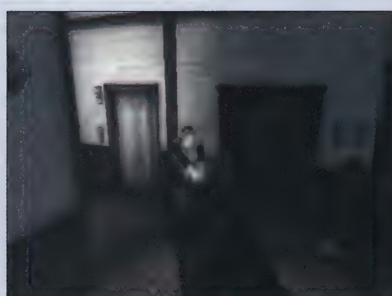
4 アブストラクトダディが再登場

1Fレストランの中に入るとローラがいて、ローラに宛てたメアリーの手紙を読むことができる。その後、テーブルに置かれた『魚の鍵』を入手してレストランを出るのだが、廊下にはアブストラクトダディがいる。油断せずに扉を開けて、すぐに戦闘態勢を整えよう。

ホテルで出現するアブストラクトダディは、迷宮で戦ったときよりも体力と耐久力が低くなっているが、攻撃力が変わらずにやはり抱きつき攻撃をしてくる。『ハンドガン』では有効なダメージを与えられないので、『ショットガン』か『狩猟用ライフル』で攻撃するが、2体いるので倒れこんだら構えを解こう。



←ローラが出て行ったら、テーブルの上にある『魚の鍵』を入手しておく。

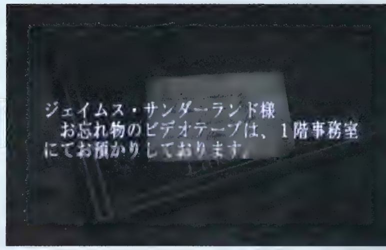


→ホテルのアブストラクトダディは『ショットガン』なら2発十とどめ攻撃。『狩猟用ライフル』なら2～3発で倒すことができる。

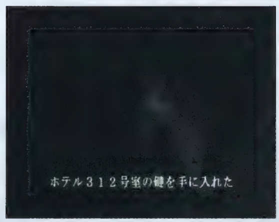
6 『ホテル312号室の鍵』を入手

階段Aでホテル地下へと進み、2体のマネキンを倒してからエレベーターにある『シンナー』を入手する。再び階段を上がって1Fに進み、中央のロビーでセーブを行なおう。またロビーの受付に行くと、キーボックスから『312号室の鍵』を入手できる。さらにカウンターにはメモが置かれており、ビデオテープを預かっていると書かれている。

ここから2Fの客室へと進んで行くが、廊下には2体のアブストラクトダディが潜んでいる。途中の図書室では『ショットガンの弾』などが入手できるので、弾薬を惜しまずに使い、ダメージを受けないようにする。



→預けた覚えのないビデオテープ。これを探してホテルを探索する。どんな秘密が隠されているのか……。

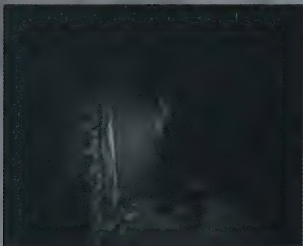


←メアリーとの思い出がある312号室。キーボックスには、何故だか『312号室の鍵』が残されている。



8 9　204号室の壁を抜ける

204号室の扉を開けて中に入ったら、『従業員用エレベーターの鍵』を入手してから、壁に開いた穴を通って202号室に進む。202号室ではベッドの写真に『シンナー』を使い、表れた文字でトランクを開けて、『《灰被り姫》のオルゴール』を入手する。廊下に出ると202号室にライイングフィギュアが出現する。



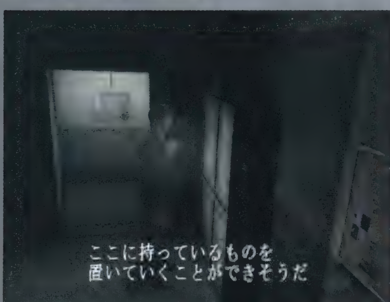
←202号室の扉は内側から鍵が掛かっているが、204号室の壁の穴でつながっている。

10　エレベーターの棚に荷物を置く

2F東側の客室には2体のマネキンがいるので、素早く倒してから従業員用エレベーターの小部屋へと入る。エレベーターに乗ると警告ブザーが鳴って、操作盤を調べることで重量制限に引っかかっていることがわかる。エレベーターを降りて側にある棚を調べると、荷物を置いていくことができるようになる。アイテムをすべて預けたら、セーブポイントでセーブをして、エレベーターで1F従業員用のフロアに進む。ちなみに『メアリーの手紙』だけは重量制限に引っかからないのだが、持っていても特別なイベントは発生しないのですべて預けてかまわない。



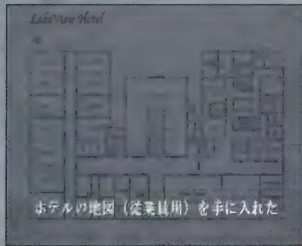
←操作盤を調べてメッセージを表示させないと、棚に荷物を預けることができない。確認できたら、エレベーターからいったん出る。



→イベントアイテムから、回復アイテム、武器・弾薬まで、すべて棚に預けないといけない。また戻れるので、安心して預けよう。

11　ホテルの地図を完成させる

1Fでエレベーターを降りると、すぐ左の壁で『ホテルの地図（従業員用）』が入手できる。これで地図の中で潰されていたブロックが埋まり、完全なホテルの地図が完成する。このフロアには敵が出現せず、重要なイベントアイテムが3つもあるので、すべて入手してから階段Bで地下へと降りて行こう。

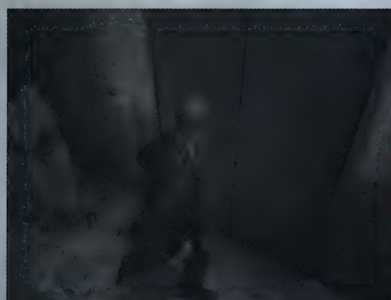


←ここで『ホテルの地図（従業員用）』を入手しないと、ホテル（裏）編では地図が入手できなくなってしまう。

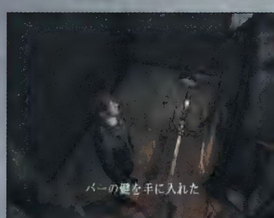
14　敵から逃げながら進む

地下に降りると、通路に2体のマネキンがいる。しかし、武器をエレベーター脇の棚に置いてきたため戦うことができない。通路が狭いためマネキンの攻撃を受ける確率は高いが、ダッシュで横をすり抜けてボイラー室へと逃げこもう。ボイラー室では『バーの鍵』と『携帯用救急キット』が入手できる。

ボイラー室から出たら、今度はバー調理室を目指すのだが、扉の前にマネキンが待ちかまえている。体力が減っている状態なら、先程ボイラー室で入手した『携帯用救急キット』を使って回復し、マネキンから攻撃を受けても大丈夫なようにしておこう。



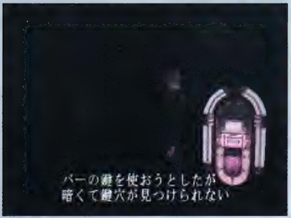
→『ライト』がないため、暗くて地図を開けない。階段を降りたら、左に沿って進んでいけばボイラー室へと進むことができる。



←ボイラー室で『バーの鍵』を入手しないと、バー調理室に進んでも扉が開かない。もう一度戻ることになるので注意しよう。

16 『電球』を使って鍵を開ける

バー調理室に入ったら、『栄養ドリンク』を2つ入手する。さらに、調理台に大きな缶詰があるので、『缶切』を使って『電球』を入手しておこう。バーの中へはそのまま進めるが、通路に出る扉には鍵がかかっている。『バーの鍵』を使えば開けられるはずだが、暗すぎて使うことができない。カウンターにライトスタンドがあるので『電球』を使って明るくして、それから扉を開けて階段Aへと進んで行こう。



←店内が暗く、アイテムのライトを預けてしまっているため、扉の鍵を開けることができない。

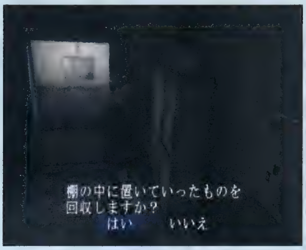


←ライトスタンドに『電球』をはめれば扉を照らすので、『バーの鍵』が使えて通路に出られる。



17 預けたアイテムを回収

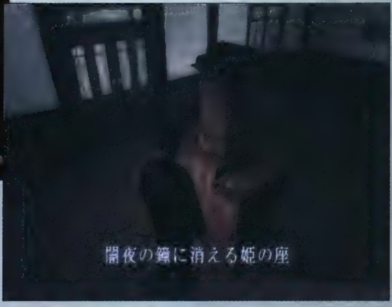
階段Aを上がって1Fに着いたら、そのまま2Fの従業員用エレベーターへと向かって進んで行こう。そして、棚に預けたアイテムをすべて回収しておく。この状態になれば、バーから逆行してマネキンを倒しに行くことも可能だが、入手できるアイテムはすべて回収しているので無駄な戦いをする必要はない。



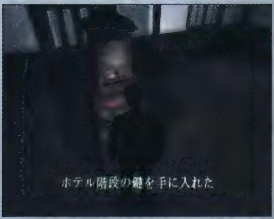
←もう重量制限のエレベーターに乗る必要はないので、アイテムはすべて回収する。

18 3つのオルゴールを奏でる

ロビーの中央にあるオルゴール。このまま鳴らすことはできるが、美しい調べを奏でてはくれない。音楽を正常にするには、これまでに手に入れた3つの小さなオルゴールをはめることが必要なのだ。EASYでプレイしている場合は、どの位置にオルゴールを置いても構わない。しかし、NORMAL以上でプレイしている場合は正しい位置にセットすることが必要で、ロビーのオルゴールの側面を調べるとヒントが表示される。答えは"死して蘇る"が白雪姫、"闇夜の鐘"が灰被り、"言葉を持たぬ"が人魚姫となる。正常な音楽を鳴らせば、『ホテル階段の鍵』が出現する。



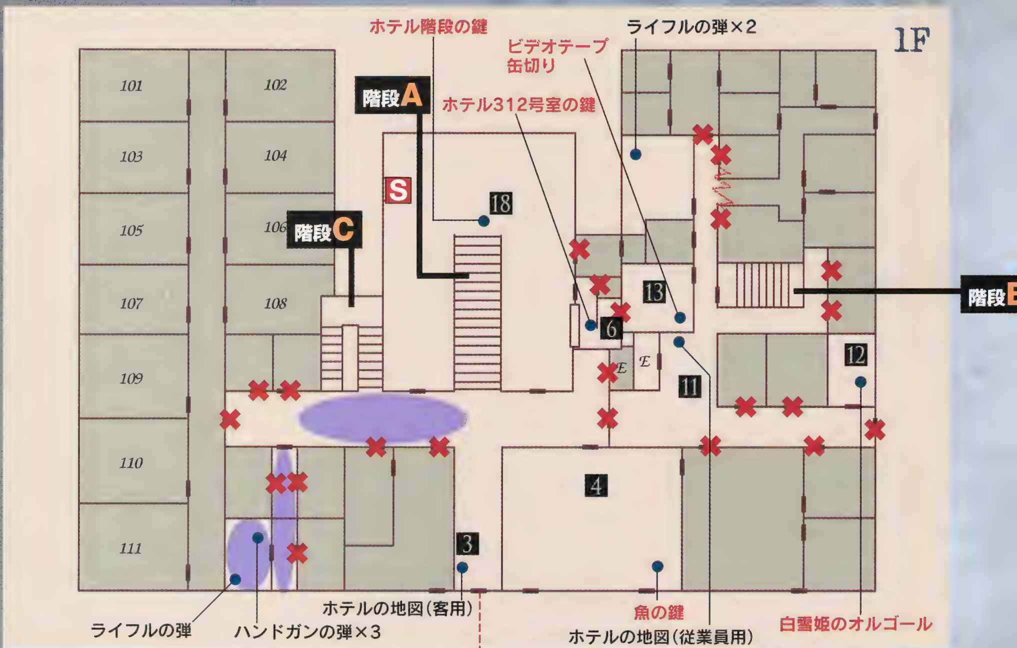
←NORMALモードは、左から『《灰被り姫》のオルゴール』、『《白雪姫》のオルゴール』、『《人魚姫》のオルゴール』の順となる。



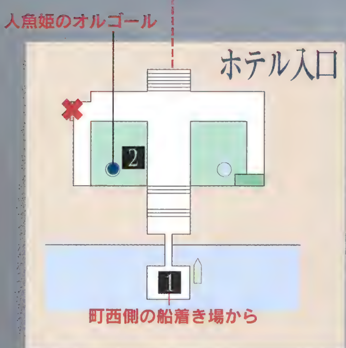
←3つのオルゴールをセットして正しい音楽を奏でれば、オルゴールの台座に『ホテル階段の鍵』が出現するので入手しよう。

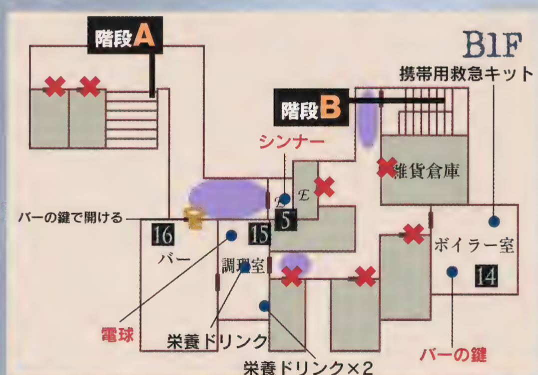
LAKE VIEW HOTEL MAP

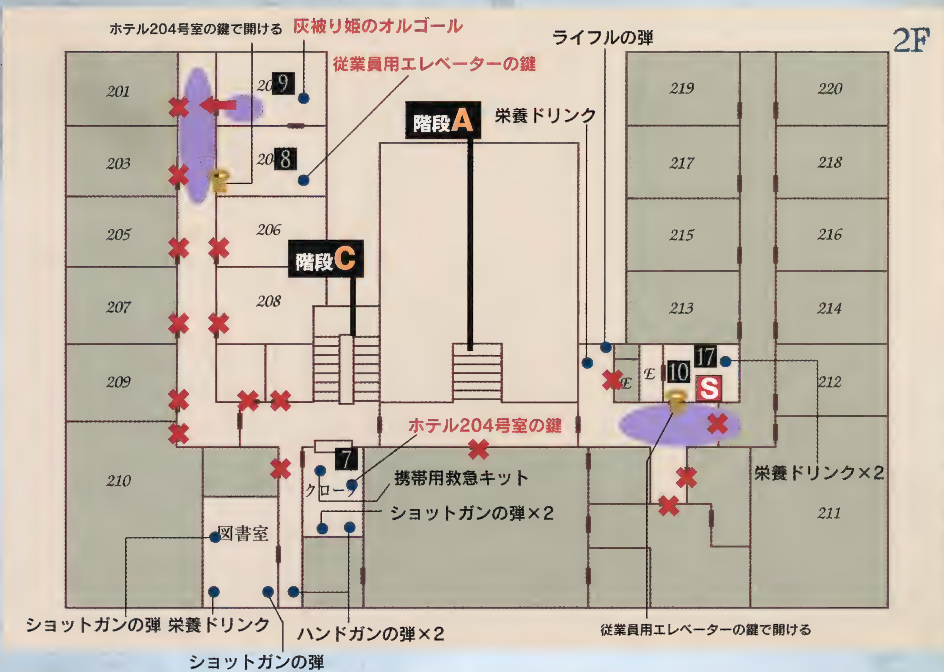
ホテル前編マップ

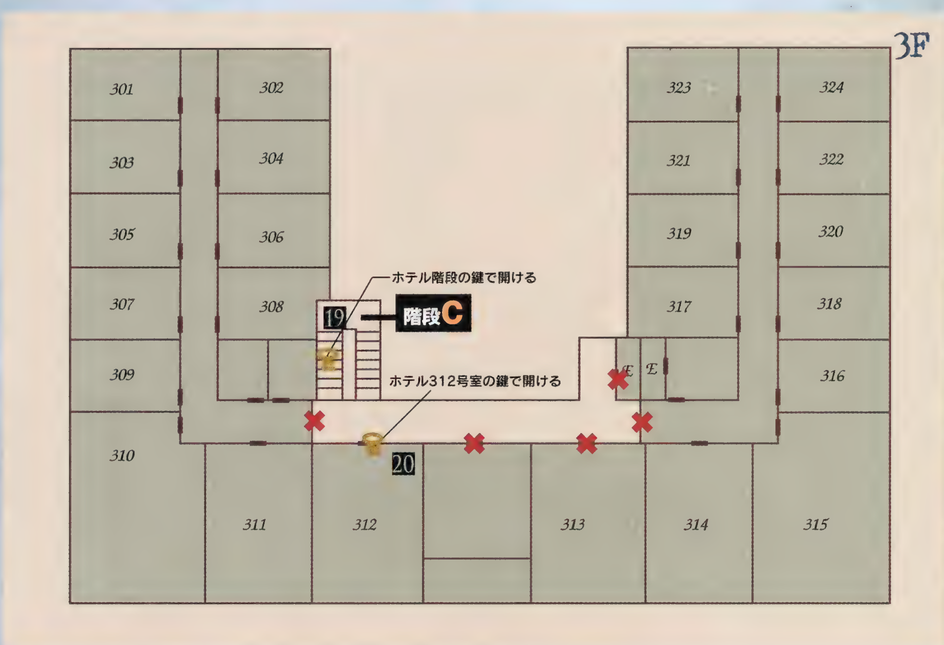


- S =セーブポイント
- =行き止まり
- =アイテム位置
- 1 =P86のチャートにリンク
- =イベントの鍵で開ける扉
- =開かない扉
- =鍵無しで一方から開ける扉
- =敵エリア



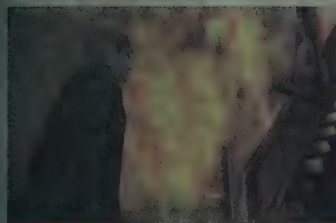


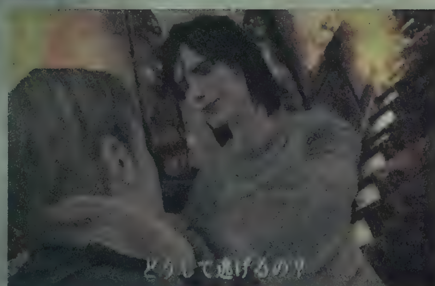

2F
ホテル204号室の鍵で開ける
灰被り姫のオルゴール
従業員用エレベーターの鍵
ライフルの弾
階段A
栄養ドリンク
階段C
ホテル204号室の鍵
携帯用救急キット
クローク
ショットガンの弾×2
図書室
栄養ドリンク×2
ショットガンの弾 栄養ドリンク
ハンドガンの弾×2
ショットガンの弾
従業員用エレベーターの鍵で開ける
201
203
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
9
8
7
10
17
S
E


3F
ホテル階段の鍵で開ける
階段C
ホテル312号室の鍵で開ける
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
19
20
E

Lake View Hotel

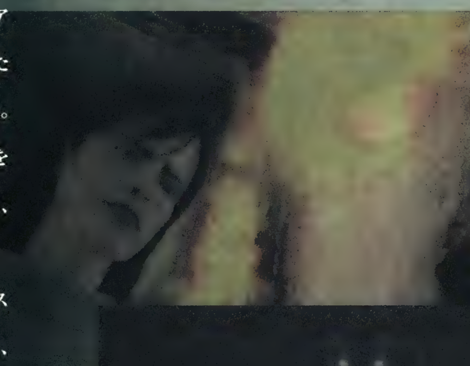
ホテル後編





312号室の外は、入ったときと同じホテルに見えた。けれどここはもう異世界……裏世界のホテルである。部屋と部屋を繋ぐ歪んだ空間。図書館のヘッドフォンから流れる、メアリーの不治の病に関する医者の告知。どろどろと濁った水で汚染されたような地下。ホテル全体が異様な雰囲気に包まれ、まるで悲しみと憤りという名の怪物が、むせび泣いているようだ。

そんな中、燃え上がる階段に立っていたのはアンジェラだった。彼女をこの狂気の世界に導いたのは、虐待した父と見て見ぬふりをしていた母。アンジェラはジェイムスに愛と救いを求める手を伸ばしたが、彼がその手を取らないことを悟り、悲しげに炎の階段を上っていく……。

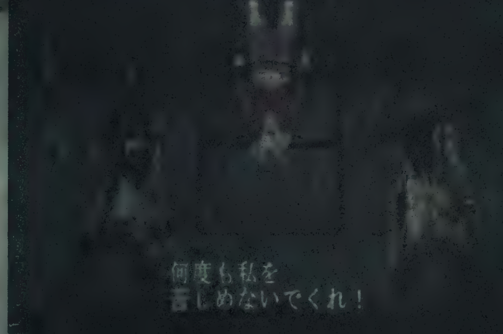


最後の悲しみは、ホテルのロビーでジェイムスを待っていた。中2階で逆さに吊されたマリアと、槍を手にした2体の三角頭。

『やめろ！　もうやめてくれ！』

『何度も私を、苦しめないでくれ！』

けれども無慈悲な2本の槍は、美しいマリアの体に3度目の死をもたらしたのだった……。



LakeView Hotel Chart（後編）

イベントチャート

1 312号室からスタート

2 階段Cを下りて、2F図書室のヘッドフォンで、メアリーの病気に関する告知を聞き、202号室へと進む

3 エレベーターで地下へと進み、階段Bの扉を開けてアンジャラと会話をする

4 階段Bを上がり、1Fロビーに進むとマリアが三角頭に殺される。2体の赤い三角頭と戦闘をすることに……

エンディングへ

2 扉は2つの客室をつなぐ

図書室でメアリーの病気に関する医者の告知を聞いたら、2F西側の客室廊下へと進もう。202号室、204号室、207号室以外は閉じられているのだが、この3つの扉を開けるとほかの扉に飛ぶことができる。中でも202号室の扉は東側の客室219号室につながっていて、220号室の扉を開けると207号室に出るので、両方の客間を行き来できるというわけだ。



←机の上にあるヘッドフォンを調べると、メアリーの病気に関する医者の告知を聞くことができる。



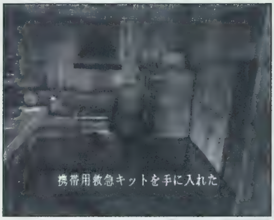
←扉を開けても客室には入れず、ほかの扉に出てしまう。東側の客室廊下は、不気味を様相に変貌している。

3 水の中を進んでいく

エレベーターに乗って地下に着くと、エレベーターの扉が開いて水が腰まで侵入してくる。敵が目の前を泳いでくるので、ハンドガンで攻撃しよう。地下では水の中を進んでいくため、移動スピードが若干遅くなる。バーとバー調理室の中には数多くのアイテムが置かれているので、取り忘れのないようにする。



←エレベーターが止まったら、敵が近づくのを待って攻撃する。エレベーターはもう動かない。



←弾薬や回復アイテムなど、最終決戦に必要なアイテムが数多くあるので、すべて入手しておこう。

4 2体の三角頭との戦い

アンジェラのイベントが終わったら、ドアを出て階段Bに戻る。ここから1Fに上がりアイテムを回収したあと、地図にない通路を進んでいこう。セーブのある小部屋の扉を開けると、死んだはずのマリアが三角頭に捕まっているデモシーンへと突入するのだが……。



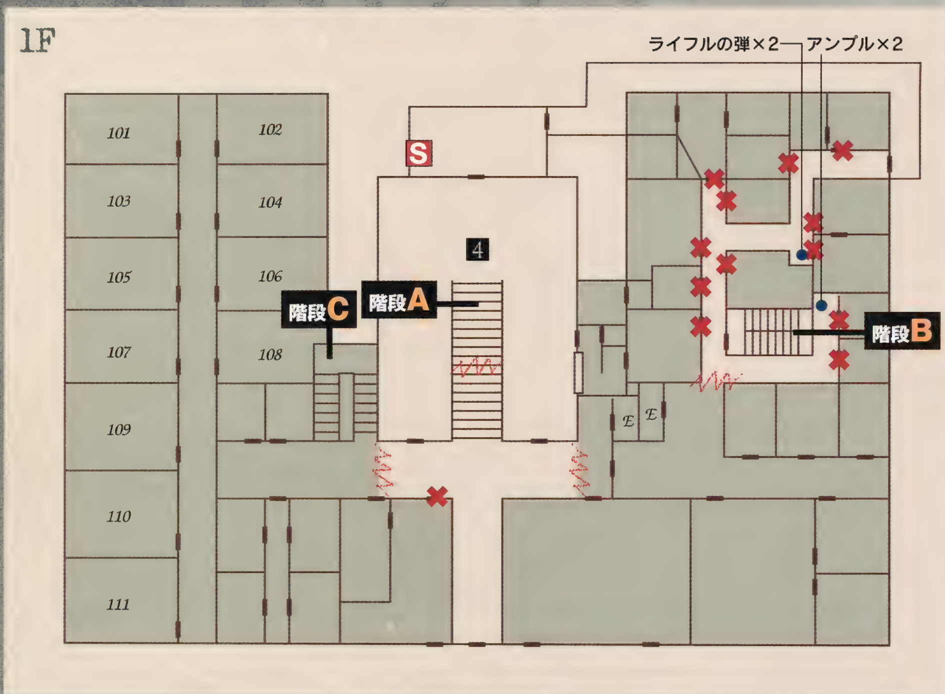
→地図にない通路の下には、マンダリンが潜んでいる。急いで小部屋に抜けて、セーブポイントでセーブをしてから進む。

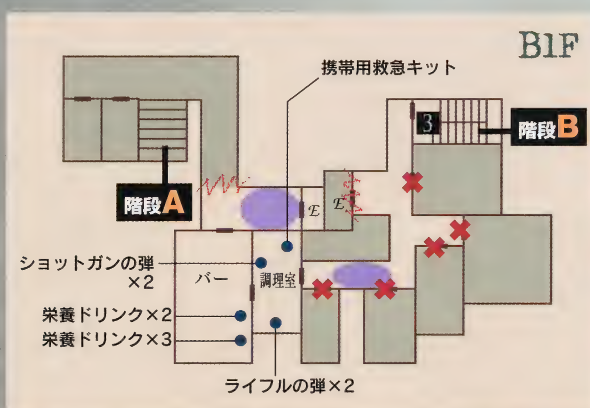


←また殺されてしまったマリア……。さらに2体の三角頭がジェイムスに襲いかかってくる。終わりのない悪夢はいつまで続くのか？

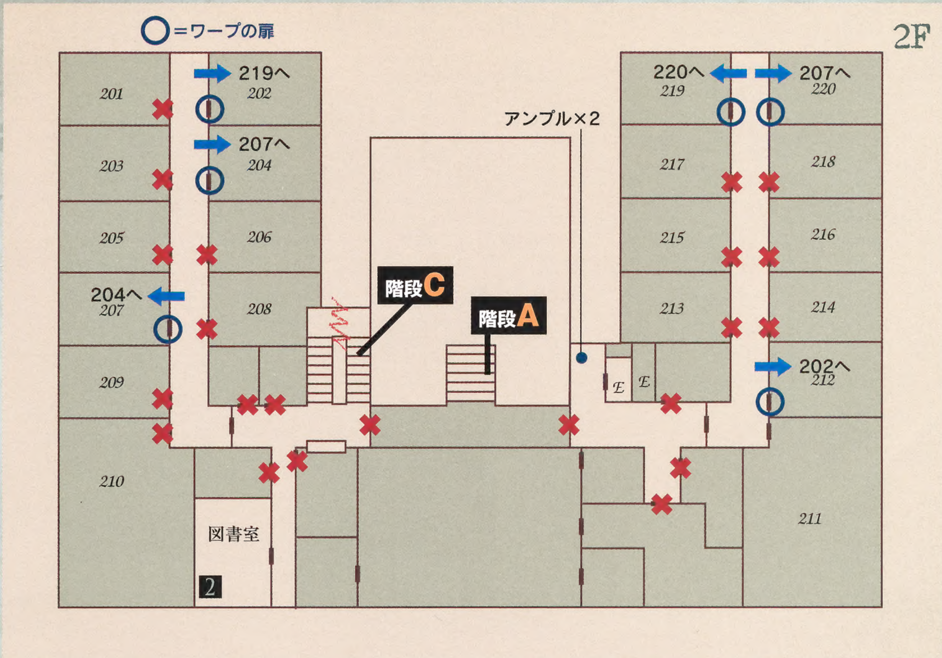
LAKE VIEW HOTEL MAP

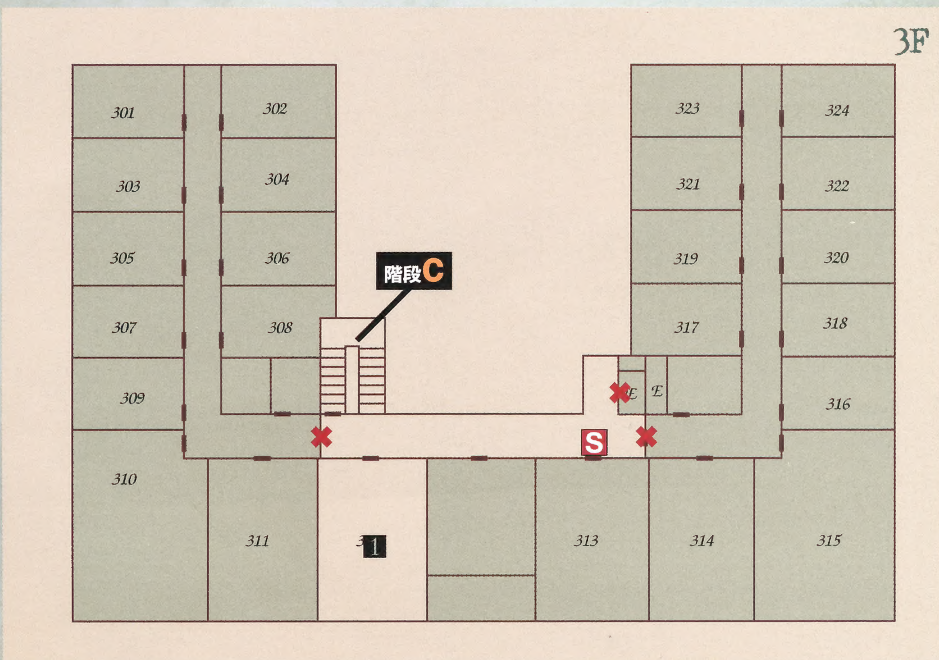
ホテル後編マップ





- S =セーブポイント
- =行き止まり
- =アイテム位置
- 1 =P93のチャートにリンク
- =イベントの鍵で開ける扉
- =開かない扉
- =鍵無しで一方から開ける扉
- =敵エリア


2F
○=ワープの扉
219へ
207へ
220へ
207へ
204へ
202へ
アンプル×2
階段C
階段A
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
図書室
2
E
E


3F
階段C
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
1
S
E
E

サイレントヒル2
最速攻略ガイド

STAFF

Directors ....電撃PlayStation編集部
電撃攻略王編集部（佐々木 將）
Editors......................電撃攻略王編集部（鴇田 洋志／梅田 格）
有限会社コミックプロデュース（山中 徹雄）
Writers ....スタジオ スパン（内田 敏之／佐藤 淳子）
Design......................株式会社エストール
DTP...........................株式会社エストール
Special Thanks ....株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京

発　行　　2001年10月20日　初版発行

発行人 ....塚田 正晃
編集人 ....佐々木 將
発行所 ....コナミ株式会社
株式会社メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館
TEL. 03-5281-5224（編集）
発売元 ....株式会社角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
TEL. 03-3238-8605（営業）
印刷所 ....図書印刷株式会社
装　丁 ....株式会社ウァン

Printed in Japan

ISBN4-8402-1911-7　C9476　雑誌64882-70


SILENT HILL 2



9784840219112

1929476012005

ISBN4-8402-1911-7

C9476 ¥1200E

定価：本体1,200円
※消費税が別に加算されます
発行／コナミ株式会社
株式会社メディアワークス
雑誌 64882-70